LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 4 N° 20
ARG $ 25,90

ESPECIAL E3 2014

THE ORDER
1886


ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00020



WOLFENSTEIN | WATCH_DOGS | TEX MURPHY | CHILD OF LIGHT | TRANSISTOR | MARIO KART 8
PCBOX MINI | DESTINY | GIGLIOTTI | TERRORES ARGENTINOS | VICTORIA FRANCO | ¡Y MÁS!





Gaming Products

PROFESSIONAL GAMING MOUSE

Limited Edition





Equilibrio
Ocho pesos de equilibro customizables

Movimiento
Pies de TEFLON de faja fricción, movimiento fluido

Sensor profesional
Orientación inteligente

Diseño Ergonómico
Sensación cómoda en tu mano

www.gtcribbon.com



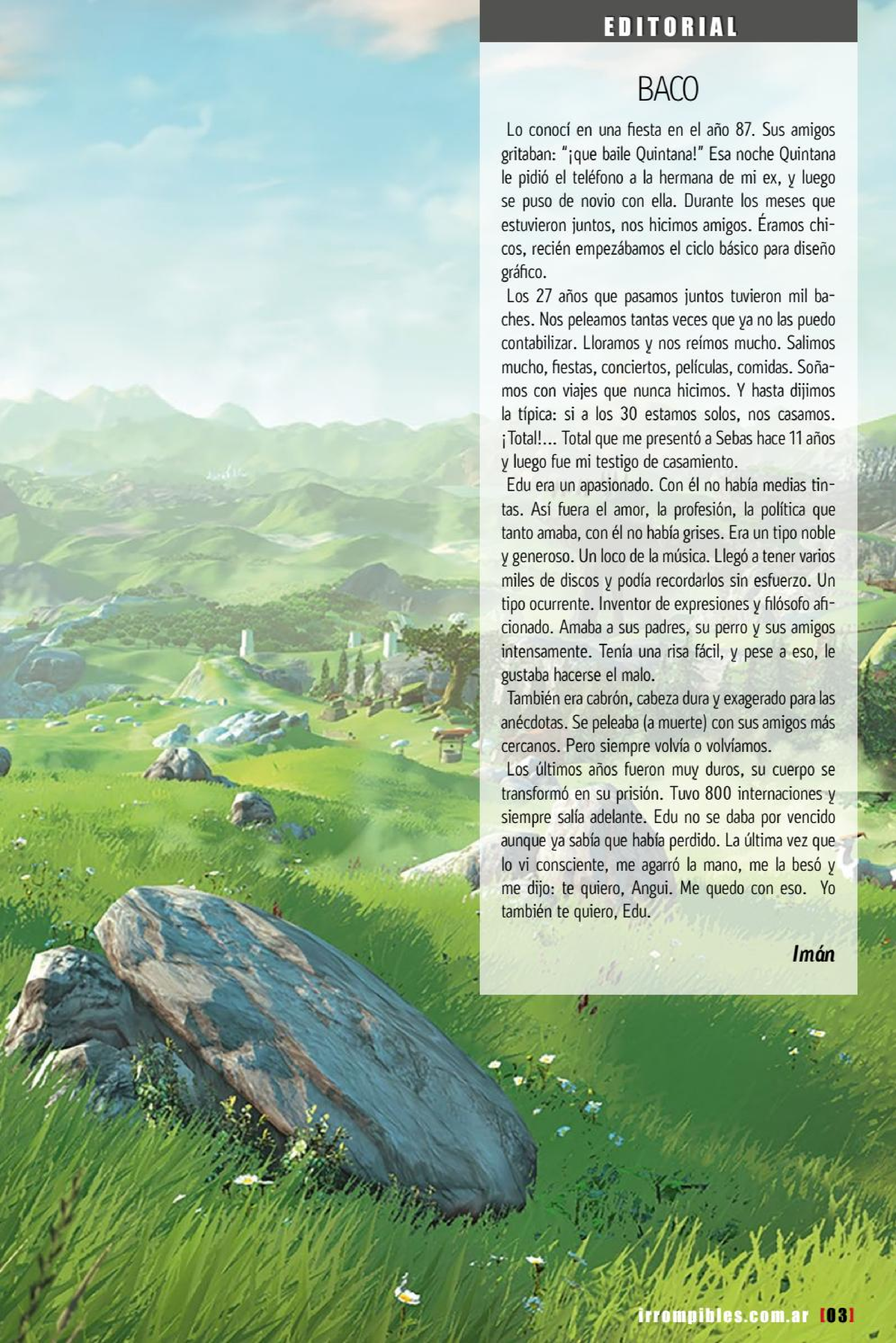
[BONUS]

¿COMENTARIOS?
Visitá www.irrompibles.net y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!

SEGUINOS EN:



/irrompibles @irrompibles



BACO

Lo conocí en una fiesta en el año 87. Sus amigos gritaban: "¡que baile Quintana!" Esa noche Quintana le pidió el teléfono a la hermana de mi ex, y luego se puso de novio con ella. Durante los meses que estuvieron juntos, nos hicimos amigos. Éramos chicos, recién empezábamos el ciclo básico para diseño gráfico.

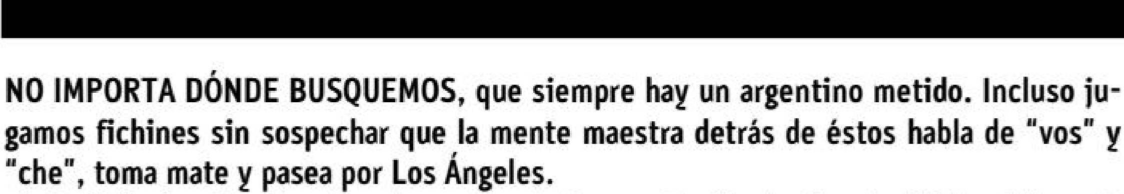
Los 27 años que pasamos juntos tuvieron mil baches. Nos peleamos tantas veces que ya no las puedo contabilizar. Lloramos y nos reímos mucho. Salimos mucho, fiestas, conciertos, películas, comidas. Soñamos con viajes que nunca hicimos. Y hasta dijimos la típica: si a los 30 estamos solos, nos casamos. ¡Total!... Total que me presentó a Sebas hace 11 años y luego fue mi testigo de casamiento.

Edu era un apasionado. Con él no había medias tintas. Así fuera el amor, la profesión, la política que tanto amaba, con él no había grises. Era un tipo noble y generoso. Un loco de la música. Llegó a tener varios miles de discos y podía recordarlos sin esfuerzo. Un tipo ocurrente. Inventor de expresiones y filósofo aficionado. Amaba a sus padres, su perro y sus amigos intensamente. Tenía una risa fácil, y pese a eso, le gustaba hacerse el malo.

También era cabrón, cabeza dura y exagerado para las anécdotas. Se peleaba (a muerte) con sus amigos más cercanos. Pero siempre volvía o volvíamos.

Los últimos años fueron muy duros, su cuerpo se transformó en su prisión. Tuvo 800 internaciones y siempre salía adelante. Edu no se daba por vencido aunque ya sabía que había perdido. La última vez que lo vi consciente, me agarró la mano, me la besó y me dijo: te quiero, Angui. Me quedo con eso. Yo también te quiero, Edu.

Imán



Luis Gigliotti: un argentino en los fichines

Thank you for listening to this boludo!

Por Laura Romero
@Lauritta168

NO IMPORTA DÓNDE BUSQUEMOS, que siempre hay un argentino metido. Incluso jugamos fichines sin sospechar que la mente maestra detrás de éstos habla de "vos" y "che", toma mate y pasea por Los Ángeles.

Luis Gigliotti nació en Lanús y a los nueve migró con su familia a los Estados Unidos. Allá tuvo la suerte de ser apadrinado por Doug TenNapel, Mike Dietz y Ed Schofield, que le enseñaron todo lo que sabían. Pero Luis no se quedó quieto y llegó a algunas de las empresas más importantes del mundo. El gran salto lo dio cuando THQ compró su estudio Concrete Games, donde fue Director Creativo Mundial, a cargo de proyectos como Darksiders y Metro 2033. Al ver el camino que tomaba la empresa, decidió irse a Ninja Theory también como Director Creativo, y metió la cuchara en un juego muy controversial: DmC. ¡Las vueltas de la vida! Hoy trabaja con el equipo que lo educó y ayudó veinte años atrás. Desde Pencil Test Studios produce Armikrog, sucesor espiritual de The Neverhood. Nos juntamos en un café y esto nos contaba:

¿En qué proyecto disfrutaste más?

The Neverhood. Fue el primer juego en el que estuve desde el primer día, viví todo el desarrollo creativo con el equipo. Era una época increíble. Doug y Mike me decían que iba a recordar esos momentos como los mejores y más creativos de mi vida. Yo les decía que estaban locos, era joven. Diez años después, tenía mi propio estudio con 120 empleados y un presupuesto de 50 millones. Ya no trabajaba en los proyectos que me gustaban, manejaba la empresa, pero no el juego. Odié mi vida. Con Neverhood hicimos algo desde cero, que nadie sabía cómo hacer. Lo disfruté mucho.

¿Cómo fue trabajar en el desarrollo de Devil May Cry?

Muy difícil. La gente desconoce que nosotros no tomamos la decisión de cambiar el pelo. Las decisiones eran de Capcom, los jefes. Yo les decía de no cambiar las cosas que los fans de la saga amaban, pero ellos buscaban un público nuevo. Fue duro. Recibimos amenazas de bomba en el estudio. Venían los bomberos a revisar el edificio. Igual, estoy orgulloso de cómo quedó. Si lo jugás, es bueno. Hay gente que no quería ni tocarlo. Un día me llegó email de uno que odiaba el juego, dejaba un número de teléfono. Llamé, era un nene de doce años. Le dije "jugalo". Cuando salió DmC, llamó y me dijo "tenías razón, me gustó".

¿Y en Darksiders?

Trabajar con Joe Mad es increíble. Al rato de conocerlo éramos como hermanos. Un tipo súper creativo, muy sencillo. Me gusta trabajar con gente que sea más que un compañero, que sea un amigo. Juntos hicimos el World Tour del juego y nos divertimos mucho. La historia y los personajes que creó Joe son de otro mundo, es un genio.

Hace poco aparecieron fotos de la oficina abandonada de THQ, ¿qué sentiste al verlas?

Tristeza. Nos juntamos con algunos amigos que conocí allá y charlamos sobre eso. Es una lástima que haya terminado así. Fue uno de los publishers más grandes.









¿Cómo ves la industria de los juegos en Latinoamérica, y Argentina?

Acá no cuesta tanto vivir. Si tenés talento y acceso al software, no necesitás mucho más. A veces me dicen "no tengo trabajo, no hay trabajo" y les pregunto "¿qué estás haciendo con tu tiempo?" Tengo amigos en Inglaterra que hacía un año no trabajaban, se juntaron tres veces por semana en una casa, hicieron un juego, fueron a un Indie Show y se los compró Microsoft. Poner pilas y hacer algo. Antes no se podía hacer. Era imposible: no había acceso a software gratuito, Unity, formatos digitales, Steam. Ahora conozco chicos de veintidós años que tienen su propio estudio. Es increíble.

¿Qué te gusta de los juegos indies?

Para mí, la revolución de los indies es el futuro. Cuando empecé a hacer juegos no había indies, todos eran juegos. Veinte años atrás nosotros trabajábamos como lo hacen los juegos independientes ahora. Están volviendo a concentrarse en el diseño y no en los gráficos. Este año fui a la E3 y lo que vi de juegos indies me voló la cabeza.

¿Harías AAA, hoy?

No es que no me gusten los AAA, no me gusta la idea de trabajar en juegos repetidos año tras año. No quiero trabajar en un Call of Duty 17. Son juegos buenos, sirven a la industria, pero no los quiero hacer. Quiero hacer juegos creativos, algo diferente.

Tus juegos favoritos

¡Uff! En la Commodore 64, me acuerdo, jugaba al Auto Duel. Un GTA, antes del GTA. También otros que se llamaban Bruce Lee, Moebius, Ultima Online. Los jugaba en los ochenta. Amaba el GTA original y el GTA III. Hoy juego casi todo indie. Me gustó Fallout.

Para cerrar, ¿qué pensás de la piratería?

Tengo sentimientos encontrados. Cuando hicimos Neverhood, se hicieron 80.000 copias y luego un millón más que se regalaron con computadoras Gateway. Pero hoy, hablo con gente en Rusia, Arabia Saudita, Argentina, Indonesia, donde lo jugaron pirateado. No son criminales, son como Robin Hood, de otra forma no podrían haberlo conocido. Ahora con Armikrog tenemos gente de todo el mundo. Las distribuciones digitales como Steam, GOG, Humble Bundle, acercan los juegos a precios accesibles a los jugadores, evitando este problema. [i]

ALGUNOS FICHINES EN LOS QUE TRABAJÓ

- EARTHWORM JIM
- THE NEVERHOOD
- SKULLMONKEYS
- BOOMBOTS
- MIDNIGHT CLUB
- GTA: SAN ANDREAS
- WARHAMMER 40K
- DARKSIDERS
- METRO 2033
- DMC: DEVIL MAY CRY
- ARMIKROG



Destiny

La vida después de Halo



LA EDAD DE ORO DE LA HUMANIDAD comenzó con la llegada del Viajero, una entidad aliénigena que hizo llover sobre Marte y limpió los cielos de Venus. Fueron años de enorme progreso y de colonización espacial, de grandes descubrimientos. Pero la prosperidad nos había cegado. No advertimos la presencia de un antiguo enemigo de nuestro salvador hasta que fue tarde. La destrucción resultó inmensa. Ahora sólo queda una ciudad bajo el cuidado del Viajero y aquellos que juraron protegerla, los Guardianes.

No hay nada en la Tierra que no esté abandonado. Cada kilómetro es una ruina de lo que alguna vez fuera una enorme civilización. Descendemos a investigar. Los alrededores de la Torre están repletos de Caídos, las criaturas extraterrestres adaptables a cualquier atmósfera. Las aniquilamos antes de adentramos en la estructura.

Se reconoce a Bungie por crear excelentes juegos de acción y diseñar enemigos muy diversos. Destiny ofrece una experiencia diferente a Halo pero no es la excepción en este terreno. Las armas se sienten precisas y poderosas y hay una gran variedad disponible. Los enemigos se dividen en cuatro razas, cada una con su propio estilo. También hay bosses con gigantescas barras de energía que nunca se repiten, teniendo en cuenta que en Destiny las misiones se generan en forma automática. Los épicos jefes requieren mucho trabajo y perseverancia.

Varios metros de distancia nos separan de la superficie dentro de la torre de control y pedimos ayuda a nuestra inteligencia artificial, Ghost –interpretado por la voz de Peter Dinklage, y sin duda un guiño a los millones de fanáticos de Halo– para que ilumine el camino. Más abajo, en el oscuro corazón

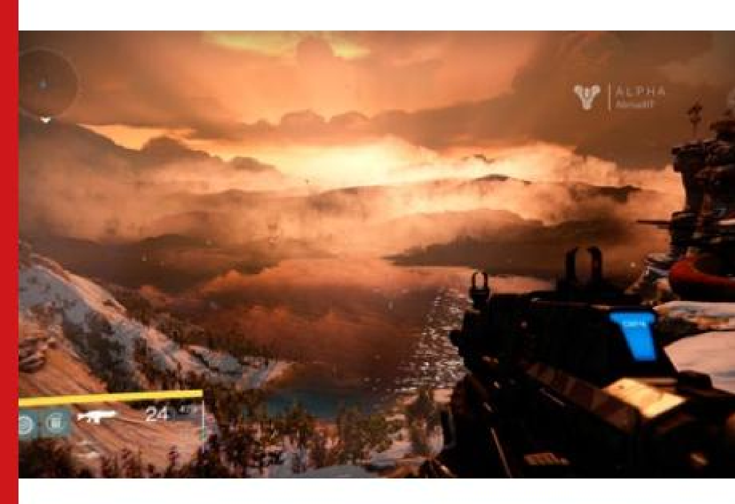
Por Tomás García
@Zripwud

LOS GUARDIANES

Lo primero que hacemos en Destiny es crear un personaje, nuestro Guardián. Existen tres razas disponibles: Humanos, Exos e Insomnes, cuyas características son meramente estéticas, pero podemos editar a gusto la apariencia entre muchísimas opciones. Acto seguido toca elegir la clase, entre Titán, Hechicero y Cazador, cada uno con un árbol de habilidades exclusivo. El progreso de estas es bastante particular, porque mientras que no podemos elegir cuál mejorar, se van desbloqueando por decenas con el uso, de manera que el sistema de progresión está diseñado para que crezca acorde al estilo de combate de cada jugador.

¿CARO PERO EL MEJOR?

Destiny es un juego de acción de "ciencia ficción mítica" con un mundo abierto en desarrollo por los creadores de Halo como parte de un acuerdo de diez años de colaboración con Activision. El fin de semana seguido a la E3, tuvimos la posibilidad de probar de primera mano, exclusivo para PlayStation 4, la misma versión que estaba en el piso del evento en Los Ángeles. Fueron tres días de puro amor. Bungie etiquetó esta prueba como Alpha. Se veía y corría muy bien, y tuvo la intención de ofrecer un vistazo a sólo una pequeña fracción del contenido definitivo. No pudimos ver en acción los eventos públicos que van a ocurrir durante las partidas, ni mucho más allá de dos misiones de la historia y un puñado de objetivos secundarios que se autogeneraban en un mismo escenario, pero nos dio una buena idea de lo impresionante que pinta Destiny. Y más vale que lo sea, porque cuenta con un presupuesto de 500 millones de dólares, volviéndolo el juego más caro de producir de la historia.







de la torre, encontramos la Colmena, una masa de criaturas veloces capaces de librar una batalla encarnizada. Nos abrimos paso al tronar de las escopetas y, cuando todo parece perdido, logramos sobrevivir con el último aliento. ¡Misión cumplida!

La interfaz indica la experiencia ganada por la misión y el loot conseguido. El diseño es fascinante, con una gran inspiración futurista. La información de cada elemento es clara y no se preocupa tanto por los números sino por la información vital. Hacer un cambio, por pequeño que sea, tiene un impacto en el excelente diseño del personaje. De nuevo en la nave escuchamos los susurros de La Torre, las novedades. Decidimos dirigirnos al centro social, donde todos los Guardianes retornan tras cada misión a comprar armas o armadura, recibir nuevas misiones e interactuar entre sí. También es el lugar para conseguir naves más poderosas si se vuelve de una misión lucrativa, o motos voladoras, más veloces y con mayor poder de ataque. Otra opción es visitar El Crisol, donde los Guardianes entrenan en enfrentamientos 6v6.

Aceptamos una nueva misión. Aterrizamos una vez más en la vieja Rusia, en otra parte de un mapa que ya visitamos. Un largo camino se extiende por delante. De la nada se materializa una Shrike, una moto aérea de alta velocidad, y con ella apretamos el paso. Justo detrás de una montaña está nuestro objetivo: un cohete de proporciones colosales. Pero no somos los únicos. Otros guardianes se han hecho eco de los reportes y ya están en la escena. Planeamos la estrategia y, antes de dar los primeros pasos, escuchamos un sonido de mal augurio. El ruido de las turbinas crece y, bajo nuestros pies, el piso tiembla. Una nave enorme oscurece el cielo. Hordas de Caídos saltan a la superficie. Cargamos las armas y, otra vez, nos encomendamos al destino. [i]



Terrores argentinos

Volviendo a las raíces del horror

Por Florencia Orsetti
http://www.shdownloads.com.ar | @lunatika_shd

UN PAR DE EDICIONES ATRÁS dedicamos varias páginas a proyectos nacionales del mundo del fichín. Pero como el desarrollo de videojuegos en nuestro país crece a pasos agigantados, una sola sección no fue suficiente para cubrirlos a todos. Hoy vamos a hablar de dos títulos que aquella vez no mencionamos pero que merecen toda nuestra atención. Ambos son de terror y buscan darle al género una bocanada de aire fresco. Micos y micas, les presentamos Perturbia de IGS y The Hum de Ariel Arias.

PERTURBIA

Imaginary Game Studio es una compañía indie formada por dos sujetos muy excéntricos, amantes del terror de la vieja escuela. Gonzalo Cuevas, programador líder del equipo, nos comenta cuál es la meta principal de Perturbia: imponer un desafío al jugador a través de la resolución de puzzles lógicos y de habilidad. La idea que hay detrás de esta aventura es apostar por una jugabilidad que lo distancie del videojuego de terror moderno y, a su vez, lo asemeje más a lo visto en los Survival Horror de antaño. "Todos recordamos los juegos de la vieja escuela, donde no todo era tan simple y pasar 'al siguiente nivel' generaba ansiedad y nervios. Muchos añoramos eso por la satisfacción y orgullo que generaba el seguir adelante."

Puede que algunos de ustedes hayan tenido la oportunidad de jugar una demo de Perturbia en Meet The Game, evento que se llevó a cabo el pasado 10 de mayo en la Ciudad de Buenos Aires. Si así fue, sabrán a lo que se refiere Gonzalo. Esta primera aventura de terror en la que están trabajando apuesta por una dificultad elevada, sobre todo lo que refiere a los puzles y planea captar a un público que, al igual que ellos, añoran esas épocas en la que los títulos de terror eran todo un disfrute masoquista. De hecho, para los amantes de las joyas de antaño, Gonzalo asegura que Perturbia será "su juego".

¿Y si dejamos de hablar de la jugabilidad y pasamos al terror? Acá es donde Pablo Zirilli entra en escena. Este mico de 31 años es quien está a cargo de la ambientación, el guión y el diseño de interfaz de Perturbia. Define la trama como un psycho-thriller donde los sucesos se van develando poco a poco ante el jugador. La exploración será crucial para conocer la historia a fondo. La ambientación también jugará un papel central en todo el asunto y será la principal responsable de causarnos algún que otro escalofrío.

Perturbia todavía no cuenta con fecha de salida pero sabemos que en IGS están trabajando a todo motor para hacer una obra de calidad. Sobre las plataformas, por el momento está confirmado sólo para Windows PC. Desde IGS buscan apuntar al mercado internacional, por lo que posicionarlo en Steam es una prioridad, así que ya podemos predecir que lo veremos muy pronto en Greenlight.

También será compatible con Oculus Rift y su tiempo estimado de juego rondará las 12 horas. Los chicos de IGS apuestan alto con su primer trabajo y es por eso que no podemos dejar de desearles suerte. Tienen un gran potencial entre manos. Si quieren saber más, no dejen de visitar la web oficial: www.perturbia.com.ar





THE HUM

¿Quién dijo que los extraterrestres no pueden dar miedo e inquietarnos? Pues, nadie. El tema es que hace tanto tiempo que no vemos un fichín de terror sobre alienígenas, que lo olvidamos. Pero esto está por cambiar, porque The Hum promete abducirnos como ningún otro y llevarnos a un mundo post apocalíptico donde el control de nuestro planeta fue tomado por seres de otro mundo. Ariel Arias, líder del proyecto y diseñador principal del juego nos comenta que desde muy chico sintió atracción por la temática alien. A su vez, nos revela un detalle que los va a agarrar por sorpresa: "El Eternauta fue una gran inspiración para The Hum, ya que te pone en la piel de algo cercano y real, en un mundo medio dictatorial pero de aliens." Además, añade que su meta no es generar terror, sino producirle al jugador una grave sensación de vulnerabilidad, como si estuviese en un campo de concentración o bien en una dictadura, sólo que aquí los dictadores son los extraterrestres. Prometedor, ¿no?

Desde el punto de vista técnico, si bien en un principio se lo pensó en Unity, The Hum decidió aprovechar el poder del recién salido Unreal Engine 4 para recrear una atmósfera opresiva y brindar un alto nivel de inmersión.

Y para un mayor grado de efectividad utilizará Oculus Rift. De hecho, ya se han presentado builds del título en distintos eventos de desarrollo de la escena local que soportan el visor. Hemos tenido la oportunidad de probar dos de ellos y The Hum no sólo progresa a gran velocidad sino que consigue que nos sintamos dentro de él. La experiencia de juego es single player y narrativa. A diferencia de otras experiencias de terror, donde el jugador es asustado por secuencias scripteadas mientras explora escenarios, en The Hum se busca trasmitir la idea de vivir en un estado de abducción constante. En este sentido, se tratará de un título muy psicológico donde la atmósfera cumple un rol central.

Gracias a su aspecto visual muy bien logrado y lo interesante de su propuesta, The Hum consiguió generar bastante revuelo en Steam Greenlight y ha conseguido la "luz verde" en tan sólo dos semanas. ¡Sí!, todo un logro, sin lugar a dudas. Sin contar con una fecha de salida concreta, lo esperamos para Windows y Mac y, quizás, para Linux. Si quieren saber más sobre este prometedor título extraterrestre, les recomendamos visitar www.thehumgame.com donde podrán seguir las actualizaciones de desarrollo y conocer un poquito más sobre las inspiraciones detrás del proyecto. Con suerte, para la Gamescom de este año contaremos con jugosas novedades. [i]



Museo de Informática

El cierre de un lugar hermoso y un llamado a la comunidad argentina

Por Diego Barés
LoKi

EXISTE ESTE LUGAR INCREÍBLE y obligatorio para todo geek. El Museo de Informática es un lugar repleto de cosas maravillosas que algunos de nosotros tuvimos en nuestras manos cuando éramos niños, momento en que también fueron novedad. Desde una Atari a una Apple Lisa, pasando por infinidad de computadoras, consolas de juegos, calculadoras, periféricos extraños y demás que jamás se nos ocurrió que existían.

Lo mejor es que la mayoría de estos aparatos están funcionando y se pueden probar. El picor se siente, sobre todo, al ponerle las manos encima a un Virtual Boy o a una consola de Pong para desafiar a un amigo. Es un recurso interesantísimo a la hora de investigar sobre la informática, tanto que el Museo se articula con la Universidad Tecnológica Nacional para que grupos de estudiantes reciban diferentes capacitaciones en forma gratuita.

El museo es una ONG –Organización No Gubernamental– y sus fundadores, Alicia y Carlos, son gente sencilla así como curadores, administradores, contadores, restauradores, peones de carga y limpiavidrios del museo; porque está hecho a pulmón, y muy bien, con la invaluable ayuda de colaboradores que prestan su tiempo cada vez que el Museo enfrenta una restauración compleja o el armado de una nueva exposición.

Estas colecciones de máquinas y accesorios que se ven en las fotos en verdad representan apenas una fracción de todo lo que exhibe el museo. Hasta el primero de julio pasado, estaban en un local alquilado como sala de exposiciones que se mantuvo funcionando por poco más de un año. Allí hubo varias exposiciones, como una en homenaje a Steve Jobs, otra llamada "Play the Game" (ya se imaginan) y la última, "Hecho en Argentina", donde se pudo ver computadoras, calculadoras y periféricos fabricados en nuestro país durante los locos años 80.

Ahora la mala noticia: la sala debió cerrar por falta de recursos.

¿Esto significa que perdimos el museo? Bajo ningún punto de vista. Hay dos subsuelos con depósitos atiborrados hasta el techo de amor retro, algunas cosas catalogadas y restauradas, otras a la espera, pero todas con un valor incalculable. Las máquinas llegan por donaciones principalmente, aunque no falta el golpe de suerte de encontrarse una consola antigua tirada en un volquete. Todas las adquisiciones se desarman, se limpian y se restauran tanto estética como funcionalmente y, si alguna está más allá de las posibilidades de reparación, se guarda como repuesto.

Nos quedamos sin lugar para ver estas maravillas porque por más que Carlos y Alicia salgan a tocar timbres de empresas y políticos, siempre reciben la misma respuesta: "Muy lindo el proyecto, pero no te podemos apoyar porque no hay plata", o "no hay espacio" o "no hay productos para eso". Y hablamos de empresas como Phillips negándose a donar lamparitas led para las exposiciones, o Uni-

lever negando limpiador "Cif" para las restauraciones y el mantenimiento de los espacios. También hablamos del gobierno de la Ciudad y del gobierno nacional, que hacen oídos sordos al grito de auxilio de una fundación que para ellos no tiene ninguna utilidad aparente.

Las ideas para rescatar el museo sobraron, hasta se hizo una campaña de donaciones online con el objetivo de juntar el dinero para alquilar la sala por otro año, campaña de la que varios de nosotros participamos, aunque aún así no se pudo llegar al objetivo.

El cierre de la sala de exposiciones impide ver las colecciones, que eran accesibles cada semana con entrada gratuita para grupos escolares primarios, secundarios, y estudiantes universitarios que en conjunto con el museo hacían prácticas de restauración de plásticos. Además, vuelve imposible que los curiosos que pasaban a probar las máquinas puedan pagar el mínimo bono contribución de $10.

Sin duda es un paso para atrás, porque obliga al Museo a retomar las muestras itinerantes que venía haciendo hasta el 2012. Quizás algunos los recuerden en eventos como la primera y segunda edición de Tecnofields, donde armaban sectores por década con máquinas funcionales.

¿Cuántos de ustedes estaban enterados del Museo? Este cronista se juega a que ocho de cada diez lectores no tenía idea de que tal lugar existía, ahí el por qué de esta nota. Tenemos un museo, NUESTRO, y creo que nuestro deber como comunidad es hacer fuerza para que esta iniciativa sobreviva. Cada uno desde sus posibilidades, por supuesto, participando en el Facebook del Museo –facebook.com/Fundacion.Museo.ICATEC–, contándole a un amigo de la situación, aportando donaciones monetarias o haciendo de voluntario al Museo, y si de casualidad nuestro tío es un pez gordo de la política, hincharle un poquito las bolas. Yo, al hablar con el magnífico Dan para incluir esta nota en [IRROMPIBLES] estoy intentando hacer mi parte, y cada uno debería preguntarse qué está a su alcance para dar un empujón. [N. de Ed: Y yo, el "magnífico", siento mucha culpa porque hacía meses que venía postergando una nota sobre el Museo, que finalmente, cuando la podemos publicar, es para anunciar un traspié].

Yo siempre digo que un paso atrás es para tomar carrera, y espero que el Museo vuelva a tener una sala de exposiciones mejor y más amplia. Pero el panorama se ve difícil si no tienen el alcance necesario como para que la gente se entere de las muestras nuevas y las pueda visitar. ¡Como dijimos, es un proyecto hecho a pulmón, y se necesitan pulmones adicionales!



Si algunos lectores tienen posibilidades de colaborar con tareas de community management, marketing, gráfica, etc. no duden en escribir a info@museodeinformatica.org.ar para ofrecerse. De esta manera, cuando el Museo se ponga de pie, que pueda ser sobre pilares más sólidos. [i]



Victoria Franco

Bien mujer y bien gamer

Edad: 22 años
Juego favorito: The Legend of Zelda
Género favorito: RPG, MMORPG, MOBA.
Una consola: Nintendo 64
Un Pokémon: Cloyster
Un Personaje: Sheik
OST favorito: The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Un Hobbie: El violoncello

VICTORIA TIENE 22 AÑOS, trabaja y estudia Ciencias de la Comunicación. Una chica normal, que pasa desapercibida. ¡Pero aguarden! Es una quemada de LOL. Tanto, que la ayudó a conseguir laburo y a hacerse conocida en el ambiente.

¿Cómo es la vida de Victoria?

Tengo una rutina pero busco que mi vida se vaya leveleando, buscando nuevos desafíos, aprendiendo cosas nuevas y asistiendo a los demás en lo que pueda. Trato de buscar la magia en las pequeñas cosas. Aunque mi vida sea normal, trabajo de lunes a viernes en una empresa de videojuegos (Yuisy), comparto noches de vicio con mi novio, juego con mis mascotas, veo series, películas, leo. Busco plantear el mejor de los escenarios posibles, siempre. Y me tomo la vida con mucha calma y diversión.



¿Cómo empezaste a jugar, y cómo terminaste en los juegos online? ¿Jugás muchas horas?

Ya desde chica los videojuegos ocupaban gran parte de mi tiempo. Me acuerdo de la primera noche de insomnio que pasé jugando Super Mario World en la SNES. En la etapa dorada de los cibers, hace más de 10 años, vivía ahí adentro jugando en LAN con mis vecinos y conocidos. Fue así como conocí el Counter-Strike, Argentum y mi primer gran amor de los juegos online, Ragnarok Online. Después fueron Lineage II, Diablo, TERA y hasta PokeMMO, en los que jugaba días seguidos o me despertaba e iba derecho a loguearme para seguir con alguna quest que había dejado la madrugada anterior. Actualmente mucho de ese tiempo lo empleo en mi trabajo. Pero mis días los empiezo con una partida rapidita de Hearthstone antes de ir a la oficina y en lo posible los termino con un par de horas de vicio.

¿Cómo terminaste en Yuisy? ¿Cómo es trabajar ahí?

Mi llegada a Yuisy fue un poco loca. En esos tiempos estaba muy limada con LOL desde que abrieron la beta cerca de 2010. Hice un par de cosplays del juego e incluso tuve la suerte de viajar a Chile al primer evento oficial del servidor LAS. Empecé a "ser conocida".

Hace más de un año la gente de Yuisy se asoció con Riot y buscó entre la comunidad personas que tuvieran conocimiento del juego y la escena competitiva y mágicamente spawneé yo, una estudiante de Ciencias de la Comunicación que se la pasaba jugando. En la actualidad trabajo como Community Manager de S4League, un Third Person Shooter muy dinámico que mezcla un diseño futurista con una estética animé. Desde Yuisy damos servicio de S4League a toda Latinoamérica, y la verdad, es una experiencia única estar a cargo del desarrollo y expansión de este juego en el que se loguean miles de usuarios por día. También me dedico con orgullo a los e-Sports, a generar ligas profesionales que sientan las bases de lo que va a ser el futuro de los videojuegos en la región. Trabajar con lo que uno ama es un placer impagable.



¿Cómo ves el futuro de los videojuegos argentinos?

Más allá de Argentina, el mundo entero está atravesando una etapa muy copada desde mi perspectiva, donde nuestra generación está creando una transición. Me gusta decir que es una evolución del gaming, donde "los jueguitos" se instalaron socialmente y modificaron la vida de muchos creando paradigmas nuevos.

Los e-Sports, o deportes electrónicos, son el claro ejemplo de esto, donde se compite por millones de dólares y los jugadores profesionales tienen grandes patrocinadores.

En cuanto a Argentina, me alegra ver que día a día crecen tanto los que dedicamos nuestra vida a esta causa, como los que con su interés, apoyo y pasión dan el soporte para que el gaming sea en un futuro algo más grande de lo que podemos siquiera imaginar. Basta con analizar el crecimiento exponencial en alcance tanto de los juegos para móviles como de los MOBAs más populares para saber que los videojuegos nunca van a dejar de superarse a sí mismos y que cada vez vamos a ser más las que tengamos interés en esto y disfrutemos de la dimensión del gaming.



No jugás competitivamente, ¿por qué?

Porque me faltan manos. (risas) La verdad es que si lo analizo, más allá de que no se dio la oportunidad, siempre me hizo perder el interés el hecho de que la escena competitiva no zafa mucho del sexismo. Las mujeres hacen teams femeninos y "ligas de ladies", y así nosotras mismas creamos una diferencia entre las competencias de un gamer por su género. Ser mujer y jugar profesionalmente no es imposible, pero sí implica luchar contra ciertos estigmas.

En los juegos online, ¿cómo es ser mujer? ¿Te acosan mucho? ¿Te cruzás con muchas chicas?

No lo tomo como algo determinante. Aparte soy discreta. Por así decirlo, no soy de esas minas que entran a una partida y llaman la atención con comentarios tontos, ni siquiera soy de las que se ponen Miss o su nombre de Nick. Mi nick es Squirrel (ardilla), así que salvo que esté jugando con TeamSpeak o Skype soy "uno más". Pero una se encuentra de todo, desde pibes que te dicen que sos malísima y te bardean por ser mujer hasta los que te "fanean" y mueren por vos. Creo que depende de cómo cada uno lo encare. Me acuerdo de un amigo con el que jugábamos al Ragnarok. Se hacía PJs femeninos, se chamuyaba a otros chicos, ¡y hasta se casaba con los PJs de otros hombres para que le den ítems gratis porque creían que era mujer! (risas) Un gran estratega. Igual ver mujeres jugando se volvió algo más usual, cada vez son más mis amigas y conocidas que empiezan a jugar MOBAs por el novio y después terminan adentrándose en la cultura gamer.

¿Cómo influenció en tu vida el haber jugado desde pequeña?

No sabría bien cómo medir la influencia de los juegos en mi vida. Sin duda alguna son algo significativo, lo que uno juega y cómo uno juega hablan de cómo somos. Un ejemplo de esto es mi profundo enamoramiento por los juegos de rol. En la dimensión de un RPG, uno deja atrás todo posible problema, prejuicio, miedo, hasta el mundo. Es un nuevo universo de posibilidades infinitas donde desafiás todos los límites. Así que creo que el haberme criado como gamer me dejó valores y formas de encarar y percibir la vida muy valiosas, como el nunca rendirse, siempre buscar con ganas más posibilidades, otros caminos, y me permitió entender muy bien lo que es el verdadero trabajo en equipo, cómo aportar desde mi rol y mis habilidades a una causa mayor e incluso hasta entender el valor del sacrificio por un bien común.

En un apocalipsis zombie, ¿qué hacés para sobrevivir?

Tantos años de vivir la adrenalina de hacer jugadas extremas, esas que requieren una coordinación perfecta, te aceleran el pulso. Movimiento y reflejos marcan la diferencia entre la victoria y la derrota. Creo que estoy bien preparada para la supervivencia. Así que buscaría todo lo que tenga a mi alcance para equiparme, un buen spot, ¡y que empiece la fiesta! [i]

CHICA [i]: Victoria Franco | facebook.com/invocadorafay
TEXTOS: Laura Romero

Expo Classic Gaming 3

Un evento para la familia gamer



Hablamos con Matías Pepper, el fundador y actual director de Arqueología Digital, una web dedicada desde hace más de una década a difundir los videojuegos clásicos y el coleccionismo en Argentina y Latinoamérica. Desde el año pasado, Arqueología Digital tuvo la iniciativa de organizar la Expo Classic Gaming, evento dedicado a los videojuegos de todas las épocas. Es único en la Argentina.

"Surge como una propuesta diferente dentro del marco de la cultura gamer, dedicado específicamente a revivir con nostalgia los videogames del pasado", dice Matías, "aquellos clásicos que tantas horas de diversión nos brindaron cuando éramos chicos o adolescentes y que nos siguen cautivando."

El 8 de junio se llevó a cabo la tercera edición de la Expo Classic Gaming en el Hotel Las Naciones (Av. Corrientes y Esmeralda de la Ciudad de Buenos Aires). Allí hubo stands, torneos, concursos, arcades, pinballs y, por supuesto, fichines en modo freeplay de todas las épocas para que la gente disfrutara. ¡Había de todo, desde un Atari 2600 hasta una PS3!

Además de fichinear un rato, el evento reúne coleccionistas y se puede exhibir, comprar, vender o canjear todo tipo de material relacionado. Hay stands con merchandising, consolas, cartuchos, accesorios y más.

Matías nos invitó a pasar la próxima y con seguridad estaremos in position (y vamos a avisar a nuestros lectores para que vayan). Desde [i] saludamos estas iniciativas que apuntan al amor por las máquinas y las experiencias retro que tanto nos gustan. ¡Felicidades y que esta fabulosa expo siga creciendo! [i]

www.arqueologiadigital.com.ar

Battleborn

El nuevo "hero-shooter" de los creadores de Borderlands

"EL VIDEOJUEGO MÁS AMBICIOSO CREADO POR GEARBOX SOFTWARE", dice su presidente, Randy Pitchford, para lucir este proyecto para PC Windows, PlayStation 4 y Xbox One que se anunció luego de la E3.

Battleborn combina elementos visuales "muy estilizados" en un first person shooter frenético con combate cooperativo y una gran colección de héroes. Un MOBA en primera persona. "Si Borderlands 2 es un shooter-looter, Battleborn es un hero-shooter". El juego se ambienta en un universo agonizante. Una especie desconocida está destruyéndolo todo, y los diversos héroes deben poner en pausa sus diferencias para impedir la extinción.

Los jugadores experimentarán una campaña en cooperativo impulsada por la narrativa, en lo que se supone será una historia épica de ciencia ficción, así como partidas multiplayer competitivas. La nueva IP asegura heredar toda la experiencia y lo mejor de Borderlands, una saga que vendió más de nueve millones de copias convirtiéndose así en el juego más exitoso de 2K.

Battleborn saldrá a la venta en marzo de 2016.

www.battleborn.com



LOL Copa Latinoamérica

League of Legends es el juego de PC más popular del mundo con 67 millones de jugadores al mes (27 millones por día; 7,5 millones juegan en simultáneo cada momento). Ya se considera no sólo un deporte electrónico sino un fenómeno del mundo del entretenimiento. El 19 de julio en el Centro Costa Salguero de Buenos Aires, organizado por Riot Games, se reúnen los mejores jugadores de Argentina, Chile, Colombia y México. Chile fue el primer país en albergar una Parada Competitiva de la Copa Latinoamérica de League of Legends. El torneo reparte 40 mil dólares en premios y el ganador aquí seguirá viaje rumbo a la gran final en México el próximo 22 de noviembre. Habrá 60 mil dólares para el gran campeón. Las entradas están a la venta en Ticketek.

las.leagueoflegends.com



Curso de redacción y gamebooks

En septiembre arranca un curso de redacción creativa a distancia de dos meses dictado por nuestro benemérito director. Serán ocho encuentros en línea, uno por semana de tres horas de duración, con ejercicios y prácticos entre clases. El objetivo, además de practicar redacción y creatividad, consistirá en la producción colectiva de un gamebook, es decir un libro-juego con formato de rol que luego se distribuirá gratis. Inscripción e info: ***gamedesignla.com***


XBOX
XBOX

THE FUTURE REVEALED

Un Miko suelto en la E3

Crónica de un picor y de un dolor

MI CEREBRO SENIL ya no recuerda con claridad la fecha, pero sí el llamado que dio principio a una epopeya. La agencia de prensa de Sony nos convocaba a viajar a la E3. Para quienes todavía no saben lo que significa: es la Meca del fichín, donde todas las empresas presentan sus lanzamientos para el resto del año y el siguiente. Es el lugar donde todos los micos amantes de los videojuegos queremos estar y la gente de Sony nos estaba invitando a formar parte de esa élite.

Los astros tuvieron que alinearse, lo más complicado era proveerse de la visa de prensa. Durante el proceso para conseguirla, un hecho anecdótico nos dio clara idea de cuan importante era lo que nos estaba ocurriendo. Al presentar la carta de invitación de Sony en la embajada, después de una larga fila de acceso, el muchacho que la recibió abrió grande los ojos y me miró. Con tono serio dijo: "¿Te das cuenta que más de uno mataría por tener esta carta?"

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles



Día 0: Historias de miedo a volar y cárcel de patas

YA ES SABIDO QUE ODIO LOS AVIONES, me dan miedo, me mojo las patas y por irracional que parezca no paro de pensar una y otra vez en las peores escenas de catástrofes aéreas del cine. Una y otra vez veo a Denzel Washington ebrio y drogado piloteando un avión que se destartala. Pero este era un miedo que tenía que vencer, tenía que hacer frente a 14 horas de vuelo, dos despegues y dos aterrizajes, para estar en la Meca de los fichines. Una pastilla y dos vinos durante el vuelo fueron suficientes para envalentonarme, pero no alcanzaron a darme las horas de sueño que necesitaba para llegar fresco. Augusto Finocciaro Preci, Federico Wiemeyer, Federico Ini y Fernando Carolei formaron parte del escuadrón periodístico. Juan Santiago Cadelago –Country Head de PlayStation Argentina– y Marisol Formoso –Marketing PlayStation Argentina– fueron nuestros anfitriones y guías. Ni bien pisamos la ciudad de Los Ángeles, el miedo a los aviones se convirtió en una anécdota que pronto fue reemplazada por otra mejor... que, por desgracia, también me tendría como protagonista.

Llegamos al hotel, un hotel que no es como cualquier otro. El Westin Bonaventure es una gigantesca torre de vidrio ubicada en el centro de la ciudad. Un edificio emblemático, que se puede ver en el paisaje virtual de GTA V. Adentro tiene cuatro cilindros, cada uno de ellos con ascensores que responden a las figuras geométricas de los botones de PlayStation (cuadrado, triángulo, círculo y cruz). Un despampanante lobby con fuentes de peces que escupen agua y una hermosa habitación en el piso 20 fueron suficientes para enamorarme de una ciudad que todavía no conocía.

Pese al cansancio, decidimos que lo mejor era acreditarnos en el centro de exposiciones para que el lunes no nos tomara por sorpresa. Una vez que nos hicimos con nuestras credenciales, nos tomamos unas fotos y subimos a la van. Una camioneta Chrysler muy canchera. Me senté atrás con tanta mala suerte que Augusto y Fernando cerraron el asiento delantero sobre mi pie. Mi dedo gordo quedó aprisionado bajo el asiento que ya se había trabado y como tenía puestas mis zapatillas de deditos (Vibram Five Fingers) el aprisionamiento se sentía peor. Grité en voz baja. El dolor era tan grande y tan desesperante que apenas podía abrir la boca para explicar que mi dedo estaba atrapado. Al principio no podían entender lo que había pasado. Intentaron liberarlo, pero no se podía. Con cada tirón del asiento un estallido de dolor recorría el pie y me llegaba como un latigazo. Apenas podía gritar. Las caras de los demás eran de horror. Sus rostros palidecían. En mi cerebro cobró forma la posibilidad de volver a casa con un dedo menos. Federico Wiemeyer gritó: "¡Bajen el respaldo y vuelvan a plegar el asiento!". Finalmente, en una maniobra exitosa, lograron levantarlo después de un minuto que pareció eterno. El dedo me latía pero en su lugar. Cuando el color volvió a las caras de todos, incluyendo la mía, fuimos a Venice Beach a comer a The Lobster. Entre anécdotas, cerveza y camarones me olvidé del dolor, del dedo y de que probablemente sería el hazmerreír del resto de nuestra estadía. Una vez más demostré de qué estaba hecho, porque como todos sabemos, si se rompe no es irrompible y mi dedo... no se rompió.

Lunes 9: Conferencias de prensa y picor con locura pre-Expo

EL DÍA ARRANCÓ MUY TEMPRANO. Devastado por la noche anterior y un día extenuante, me arrastré a la ducha con las primeras luces del día. Apenas logré vestirme. Bajé al lobby a encontrarme con mis secuaces para ir juntos en un Shuttle a la conferencia de Xbox. Microsoft sería el encargado de abrir el marcador. El Galen Center explotaba de gente y dimos varias vueltas al lugar hasta encontrar una cola kilométrica por la que parecía que podríamos acceder. Durante la maniobra perdimos de vista a Augusto y Fede Ini que nos mensajeaban diciendo que entre tretas y artilugios habían logrado entrar al edificio por otra puerta. Nos esperaban en el interior guardándonos buenas ubicaciones. Al entrar nos dieron una curiosa pulsera que dentro del espectáculo se encendía iluminando las tribunas. Gran idea. Este año MS no habló de hardware y se dedicó por completo a lo que más nos importa, los juegos. La cosa arrancó sin piedad dándonos una trompada en la cabeza con Call of Duty: Advanced Warfare. Un juego de combate con leves tintes futuristas. Confieso que todo lo que había visto hasta el momento no me había parecido interesante pero el gameplay en vivo y la acústica del teatro hicieron lo suyo y captaron mi atención. Sin dejarnos recuperar el aliento, presentaron Forza Horizon 2 –el spin-off de Forza Motorsport con un mundo abierto para carrerear– y Evolve, donde podemos jugar en equipo



Me saqué el sombrero cuando mostraron The Witcher 3, que una vez más tiene un despliegue gráfico superior y vuelve a meternos de lleno en la piel de Geralt of Rivia, el legendario brujo cazador de monstruos. El golpe final lo dio la reina de las aventuras, Lara Croft, con su nuevo Rise of the Tomb Raider. Lara sigue su camino y su crecimiento. Su carácter se va forjando y poco a poco se convierte en una joven implacable y aventurera. Salimos a la carrera de la presentación de Xbox, no sin antes llevarnos nuestro botín de remeras. En la confusión subimos a un bus hasta el hotel, pero la conferencia de Electronic Arts quedaba frente al lugar donde ocurrió la de Microsoft. ¡Doh! A la carrera abordamos un taxi con Augusto, vuelta a cruzar la ciudad, y llegamos a la presentación en el momento de arranque.

contra un monstruo, o personificarlo y hacer paté a todos los monigotes que intenten hacernos frente. Instantes después se nos dieron vuelta los ojos con Assassin's Creed: Unity, cuyo protagonista se carga a los nobles durante la Revolución Francesa. ¿La novedad? Aventura cooperativa entre cuatro jugadores. Sin anestesia, siguieron Dragon Age: Inquisition, Sunset Overdrive, Dance Central Spotlight, Inside (lo nuevo de los creadores de Limbo) y Ori and the Blind Forest.

Todo se detuvo cuando anunciaron Halo: The Master Chief Collection para Xbox One, que compila todos los Halo hasta la fecha protagonizados por Master Chief y los remasteriza para fichinearlos a toda máquina con la nueva consola de Microsoft.

El lugar era distinto. Un salón muy amplio repleto de mesas redondas con gente cómodamente sentada. Para quienes llegaban tarde como nosotros, era imposible conseguir una ubicación desde la cual un petiso como yo [N. de Ed.: un miko] tuviera chance de ver algo.

EA presentó una vez más Dragon Age: Inquisition, uno de sus caballitos de batalla y broche final de una genial trilogía de fantasía épica. Aventuras y gráficos mejorados le dan forma a uno de los títulos más esperados del año. Sin darnos respiro, la imagen de un nuevo Sims nos aporreó las córneas. The Sims 4 viene con gráficos apenas mejores pero con muchísimas herramientas para diseñar los personajes a nivel físico y emocional, y brinda un abanico enorme



The Order: 1886

Un Londres victoriano y steampunk en PS4

Las imágenes golpeaban la pantalla de la conferencia de Sony. Lo que veíamos parecía un cutscene animado, con un efecto granulado que emula el celuloide del cine. Pero para nuestra sorpresa, el protagonista del juego empuña un arma y empieza a disparar. Alguien estaba jugando y eso era gameplay.

The Order está situado en un pasado alternativo en Londres, donde una orden de caballeros combate desde hace siglos contra una raza que es mezcla de hombres y animales. La revolución industrial llega en el apogeo de esta guerra, con nuevas tecnologías para aplicar a las armas, algo que puede ser un factor determinante para acabar con la amenaza.

Los integrantes de la Orden toman algo llamado Agua Negra, que les proporciona habilidades extraordinarias y prolonga su ciclo de vida. Londres tiene una ambientación steampunk donde muchos elementos son ficción pero se entrelazan con localidades reales que le dan cierto carácter histórico y ayudan a reconocer la vieja ciudad. También los nombres de los personajes principales tienen cierto peso histórico. Galahad, Igraine y Percivald formaron parte de la mesa redonda de Arturo y hacen pensar que el conflicto se remonta a esa época. Lo cierto es que la experiencia luce increíblemente bien.

De chicos fantaseábamos con el momento en que los juegos se vieran tan bien como las animaciones de las intros, y ese momento llegó. The Order no tiene saltos visuales en ningún momento, y la calidad es la misma de principio a fin. No hay tiempos de carga y todo está hecho con el mismo motor del juego. Si bien luce un poco lineal, la experiencia promete ser fascinante. Los movimientos de los personajes son suaves y realistas y los efectos de humo, partículas y luz lucen increíbles. El deleite visual es tan grande que uno se olvida que está jugando o se pierde, pero afortunadamente en el stand de E3 teníamos a los productores a nuestro lado para contarnos qué hacer. A veces hay que combinar armas para avanzar y uno tiene que acostumbrarse al hud minimalista donde casi no hay indicaciones para no interferir con la experiencia cinemática. The Order: 1886 se estrena en exclusivo para PS4 a fines de este año y se perfila como una de las grandes promesas de Sony.

SCEA | SCE SANTA MONICA, READY AT DAWN | PS4 | FEBRERO DE 2015









de posibilidades en cuanto a las historias que pueden generarse. Porque de eso se trata lo nuevo de The Sims, de crear historias mientras jugamos. Tras esto, siguió en pleno la batería de juegos deportivos encabezados por el nuevo UFC (ver review en la pág. 45). Fue una grata sorpresa. No soy adorador de este tipo de juegos pero el despliegue gráfico y físico de esta nueva generación me abrazó con sus músculos tentadores [N. de Ed.: Acá decía otra cosa, y cuando lo cambié creo que quedó peor]. UFC tiene todo para ser un título genial, pero en un deporte no muy popular. ¿Podrá la calidad ganarle la pulseada a la popularidad? El tiempo y Bruce Lee, el personaje icónico del juego, lo decidirán. Minutos después presentaron un nuevo NHL y mostraron un proyecto en desarrollo con escenas de riesgo de distintos deportes. Desarrollado por los genios de Criterion Games, promete, es muy diferente a lo que vienen haciendo. Le siguió PGA Tour. ¡Golf! Otra vez. ¡Pegarle a una pelotita y embocarla en un agujerito! ¿Hay algo más aburrido que eso? Tal vez sea un hermoso deporte, que le da a uno la posibilidad de pasar un día al aire libre, pero fichín de golf... hmm. [N. de Ed.: Este Moki es un mico sin glamour.] Después de eso, llegó Madden 15; definitivamente se ve genial pero el fútbol americano es para los argentinos lo que el fútbol para los americanos. Lindo pero no me movió un pelo.

Para sacarnos de la interminable espiral deportista llegó un remake, Mirror's Edge. Refritan la historia de Faith, una especie de chasqui en un futuro no muy lejano. Una ágil muchachita que con sus habilidades de parkour se infiltra todavía no sabemos muy bien dónde ni para qué, pero prometen concentrarse en la acción refinando el combate y la libertad de movimientos, dos aspectos que el público criticó del original.

Mientras la gente llevaba un signo de interrogación sobre la cabeza, FIFA 15 invadió la pantalla y esos signos se reemplazaron por bocas abiertas. El nuevo simulador de fulbito tiene mejoras visuales y un increíble detalle sobre los jugadores, las canchas y las tribunas. En EA Sports están trabajando sobre las emociones de los espectadores y de los jugadores, y si en efecto, sale como lo planean, puede crear un abanico de influencias positivas y negativas sobre los jugadores. Como dije, no soy un amante de los juegos de deportes pero tuve que secarme la boca porque se me caían las babas.

Ya nos estábamos levantando, ¡y sorpresa!: a los tiros por las calles, explosiones, helicópteros, armas de alto calibre... ¿Battlefield? Casi, porque Battlefield: Hardline es un BF en las calles de Los Ángeles. En vez de soldados, policías y ladrones, y en el medio, botines millonarios. Una cortina se abrió a nuestra izquierda y antes de que nos invitaran estába-

Nintendo se calza los guantes

A fuerza de shooters con pintura y guerreros personalizados, Nintendo sube un escalón en esta nueva generación.



EPA, EPA, NO NOS OLVIDAMOS DE NINTENDO. Este año transmitieron su ya clásica Nintendo Direct a los hogares de todos los entusiastas. Después de una presentación tímida el año pasado, no estábamos preparados para una conferencia demoledora.

El video incluyó sketches de animación a cargo de los creadores de Robot Chicken y un clip muy bien realizado en el que los propios Reggie Fils-Aime, Presidente de Nintendo of America, y Satoru Iwata, CEO de Nintendo, se agarran a piñas, todo para anunciar que el próximo Super Smash Bros, que sale en octubre para 3DS y en diciembre para Wii U, nos va a permitir usar nuestros propios Mii como guerreros.

Miyamoto mismo estuvo en el suelo de la E3 junto al proyecto Treehouse para mostrar varios de sus prototipos que utilizan a fondo el gamepad, incluyendo un nuevo Starfox.

Un poco de lo que vimos: gameplay de Bayonetta 2, exclusivo de la consola de nueva generación de Nintendo; innovadoras promesas como Splatoon, un shooter con pintura para Wii U; un RPG táctico para 3DS llamado Code Name S.T.E.A.M; nuevas iteraciones de franquicias populares como Yoshi Wooly World, Kirby and the Rainbow Curse, un nuevo Zelda para Wii U, entre otros; y un curioso juego llamado Mario Maker en el que podremos crear nuestros propios niveles clásicos de Mario, jugarlos y compartirlos con la comunidad. Por último, no podemos dejar afuera el anuncio de los Amiibo, figuras NFC coleccionables de Nintendo que, al estilo de los populares Skylanders, vienen a vaciarnos los bolsillos en Navidad.

Año tras año sorprende la recuperación de Nintendo y nos alegra la vida esta unión entre sus clásicos personajes, los gráficos en HD y el valor de innovar.

Por Santiago Figueroa | Morton



Evolve

Extremo picor multiplayer de los creadores de L4D

EVOLVE es un FPS cooperativo, en el que un grupo de cazadores enfrentan a un monstruo gigantesco controlado por un quinto jugador. Si les suena impresionante, es porque ¡es impresionante! Hay campaña single player pero el foco está en el multiplayer. Los cuatro jugadores controlan cada uno a un cazador –Lazarus, Bucket, Maggie, Hyde– que van por la selva y otros escenarios a reventar a un monstruo gigantesco usando trampas, explosivos y armas de todos los tamaños. Los cazadores tienen clases: trapper (trampero), support (soporte), medic (médico) y assault (asalto), o sea que no todos pueden hacer todo, por lo que deben trabajar bien coordinados si quieren derribar a unas bestias que tienen el tamaño de un edificio. Por otro lado, habrá cinco monstruos a la salida del juego –recién se conocen dos, el Goliath y el Kraken–, todos gigantescos y con diferentes habilidades como destruir el mundo a puñetazos, escupir ácido, cavar túneles o volar. Como dijimos, al monstruo lo controla un jugador humano. ¡Imagínense eso!

Mientras los cazadores intentan encontrar al coloso para hacerle morder el suelo, el monstruo debe matar bestias más pequeñas para absorber su ADN y evolucionar. Cuando evoluciona se hace más grande y poderoso. La cosa es que entonces debe encerrarse en una crisálida, momento en que es más vulnerable y los cazadores pueden aprovechar. Pero si está listo para patear traseros, es casi imparable.

Los humanos tienen refugios para abastecerse y usar como protección, y aunque su objetivo es matar al monstruo, éste puede ganar de dos formas: liquidando a los cuatro jugadores o destruyendo sus bases. Dicen que el jugador que controla al monstruo se va a sentir enormemente feliz de aplastar como caquitas a los pequeños humanos. ¡Todo vale, manotazos, fuego, coletazos, pedos o lo que sea!

EVOLVE está siendo desarrollado por Turtle Rock Studios, el mismo equipo que hizo Left 4 Dead. Tendrá varios DLC que agregarán más cazadores, armamento, monstruos, mapas y objetivos. Saldrá este 21 de octubre de 2014 para PC Windows, PlayStation 4 y Xbox One.



2K GAMES | TURTLE ROCK STUDIOS | PC, PS4, XO | OCTUBRE DE 2014

mos corriendo hacia una de las PS4 para ser los primeros en el mundo en jugarlo. Las palabras ya no importaban, Hardline había llenado el ambiente.

De nuevo salimos a la carrera con Augusto y observamos con envidia a los que se tomaban el bus para la conferencia de Ubisoft. Teníamos que estar en el hotel para la previa de la de Sony. Nos reunimos con el resto del escuadrón periodístico y con los míticos @AlfreditoLCDA y @GuillermitoLCDA. El escenario para la conferencia de PlayStation era Los Ángeles Memorial Sports Arena y su estacionamiento era una fiesta. Miles de periodistas se arremolinaban en torno a la barra ubicada en el centro del parking lot y alrededor había puestos donde se podía comer casi cualquier cosa al ritmo de la música que sonaba bien fuerte. Allí probé Blue Moon, una de las cervezas más ricas.

Dentro del estadio todo era emoción. Los asientos se llenaron en minutos y la enorme pantalla proyectó sus primeras imágenes. Destiny, el nuevo tanque de Bungie y PlayStation le daba a sus fans la posibilidad de probar una versión Alpha. Habrá un Bundle con una PS4 blanca al momento de lanzar el juego en septiembre. Los gritos y aplausos se ahogaron en un instante cuando las imágenes de The Order: 1886 iluminaron el recinto, lo que veíamos parecía una cutscene animada, con una calidad gráfica asombrosa, ¡pero era gameplay! Literal, tuve que cerrarme la mandíbula, hacía ya tres minutos que babeaba. The Order cuenta la historia de un puñado de valientes que combaten a un poderoso enemigo en un Londres victoriano con tecnología y armas avanzadas. Un deleite absoluto para el ojo con una impecable técnica visual. Me sentí emocionado como un cachorrito cuando ve al dueño... casi me hago pis.

Para matizar un poco, vino Entwined, un artístico y hermoso fichín que, como Flower, combina música y movimiento [N. de Ed.: Entwined es la historia de dos almas, un pez y un pájaro que se aman pero no pueden estar juntos, y una vez unidos ambas almas se transforman en un dragón celestial.] e InFAMOUS: First Light, un DLC para Second Son que cuenta la historia de Fetch, uno de los personajes secundarios.

Llegó el turno del esperadísimo LittleBigPlanet 3 y con él la ovación. LBP3 tiene nuevos personajes además de los Sackboys, Sackgirls y Sackbots, con habilidades únicas y necesarias para avanzar en el juego. Hermoso y libre de violencia, este fabuloso fichín invita a los chicos a jugar en equipo. Toda la alegría y buena onda fue contrarrestada luego por el clima oscuro y húmedo de la ciudad ficticia de Yharnamde en Bloodbourne, lo nuevo de FromSoftware, donde las calles son asediadas por monstruos y alguien tiene que hacerse cargo de ellos. Sin recuperarnos del cachetazo visual, fuimos bombardeados por las palabras del Director Creativo de Ubisoft y las imágenes de FarCry 4. Esta vez el héroe de turno queda atrapado en una gresca civil en Nepal cuando viaja para liberar las cenizas de su madre a su ciudad natal. Tiros, acción, gráficos increíbles... picor absoluto.

De la acción pasamos a la comedia con un trailer de Dead Island 2, donde por el momento no se vio gameplay pero no hizo falta, la genialidad del video hizo su magia y nos robó una sonrisa. Volvimos a la acción con nuevas imágenes de Battlefield: Hardline y volvimos a las risas con un trailer de Magicka 2. Instantes después nos quitamos el sombrero cuando Sony –por medio de un video con Tim Schafer– presentó la remake de Grim Fandango, una de las aventuras gráficas más geniales de la historia (saldrá para PS4, PSVita, PC, Mac y Linux).

Llegó el turno de No Man's Sky, una propuesta para la que no estábamos preparados. Las imágenes mostraban la cabina de una nave surcando el espacio. Acción en primera persona explorando planetas con extraños y fantásticos animales generados en forma procedural. Un fichín infinito en el que tenemos un universo creado por los propios jugadores a medida que descubren cada planeta y cada estrella. Una idea enorme empujada por Hello Games, pequeño estudio independiente formado por sólo cuatro micos.

Más tarde, Andrew House prometió que Morpheus, el proyecto de realidad virtual de Sony, tenía intenciones de llegar a nuestros hogares. También prometió mejoras y la inclusión de YouTube en el sistema de PS4. Hubo muchísima curiosidad por el anuncio de PlayStation TV que soporta PlayStation Now y la gente enloqueció con las primeras imágenes de The Last of Us para PS4. No es para menos,





No Man's Sky

La luz indie al final del camino

En la sala del Memorial Sports Arena, en Los Angeles, el aire estaba viciado. No porque la muchedumbre respiraba más de lo normal –aunque sin dudas los ánimos estaban entonados– sino porque se estaban viendo en pantalla muchos de los mismos juegos de siempre. Pero cuando No Man's Sky iluminó el recinto, todo cambió. Era la bocanada de aire fresco que necesitaba la gente ¿Qué digo la gente?,¡La industria! Desarrollado por un equipo de menos de diez personas. Sean Murray desde arriba del escenario explicó de qué se trata No Man's Sky: "Creamos un universo procedural. Es infinito y es uno que todos pueden compartir. Cada jugador empieza en un planeta diferente, así que nadie va a tener la misma experiencia. Este universo es vasto, no tiene límites. Es verdaderamente infinito y ni siquiera nosotros sabemos qué hay ahí afuera." Las imágenes en pantalla corroboraban todo lo que él decía. Veíamos suelos rojos y cielos violetas, animales totalmente diferentes y el sinfín de posibilidades que guarda en su interior. Y si eso no es suficiente, podemos subirnos a nuestra nave espacial, atravesar la atmósfera sin ninguna pantalla de carga que estorbe los límites de nuestra imaginación, y dejar que el infinito espacio exterior se abra ante nuestros ojos.

HELLO GAMES | SIN ANUNCIAR PLATAFORMAS | FECHA DE SALIDA INDETERMINADA



The Sims 4

La imitación de la vida

De vuelta el vicio que nunca acaba. Otra vez The Sims. La cuarta entrega del simulador de vida será igualita a las anteriores, la fórmula intacta. En lo que Maxis trabaja a destajo es en que las posibilidades sean cada vez más abiertas e inesperadas: morir de risa, por ejemplo. Contará con un súper poderoso creador, fácil de usar, que carece prácticamente de interfaz y permite ajustar cualquier aspecto de nuestro Sim. Lo mismo para el creador de casas: nueva interfaz renovada. Ahora los Sims tienen emociones y las muestran, desde sus expresiones faciales hasta su lenguaje corporal, todo afectado por los muchos elementos que habrá en la casa. Estas mejoras fueron pensadas para que no tengamos que crear historias en nuestra cabeza, sino que sean los complejos sistemas del juego las que las creen por nosotros. Un sinfín de posibilidades disponible en la yema de nuestros dedos. ¡Exclusivo para las PC!

ELECTRONIC ARTS | MAXIS | PC WINDOWS | SEPTIEMBRE DE 2014



considerando que Naughty Dog rehizo por completo el juego, con muchos más detalles y cuidado en el apartado gráfico, para que volver a jugarlo en PS4 nos vuele otra vez la peluca. Lo mismo tuvo que hacer Rockstar con GTA V, que también anunció su aparición en PS4 y más de un desarrollador quedó revolcándose en el piso y arrancándose los pelos de la envidia. El nuevo trailer de GTA V exhibiendo las mejoras es un corchazo virtual en la frente. Mientras gritaba "¡los quiero ya!" un trailer pero de Metal Gear Solid 5 me hizo callar por la emoción de ver lo que el Fox Engine es capaz de hacer en la nueva generación. Y cuando pensé que ya era suficiente, que mis sentidos no podían resistir nada más... trailer y gameplay de Batman: Arkham Knight. Otra vez me tuve que cerrar la boca porque me estaba escupiendo toda la remera. No sabía si sacar fotos o filmar. ¡Lo nuevo de Rocksteady es un delirio!

Ya me estaba levantando porque me iba a dar algo, cuando Sony asestó el mazazo final. Nos remataron a todos los presentes con un video del nuevo Uncharted 4: A Thief's End. Listo, mátenme. ¡Si Uncharted 4 se ve así es el fin de nuestras vidas! Mi cerebro quedó flatline. A mi lado @AlfreditoLCDA le hablaba a su teléfono y, al igual que yo, confirmaba muerte cerebral.

De allí fuimos directo a pegarnos una panzada de sushi para tratar de darle un electroshock al cerebro. Volví al hotel arrastrándome. Cansancio o exceso de sake. [N. de Ed.: Y el pobre Dan bancando por Skype hasta las 2 AM a este miko excitado como mono borracho.]

Martes 10: Abre la feria. Una bola de pinball que no hace puntos

Tras un breve desayuno con el resto del escuadrón periodístico, nos fuimos para la expo. De los tres días de evento solo teníamos dos, durante el tercero estaríamos volando de regreso. ¡A correr! La E3 es una de las ferias más grandes y sólo caminarla de una punta a la otra sin parar podía demorar unos 20 minutos. Había que ser prolijo en los recorridos y arrancar por lo que queríamos ver de forma ordenada. Hice equipo con Augusto (tenemos nuestras apariciones en tele pero somos los dos de "gráfica") y arrancamos por el stand de EA donde nos abocamos a conseguir lugar para probar FIFA 15. Atestado de gente, cámaras y un pelotón de la EA que impedía que se filtraran fotos o videos del juego en desarrollo. Lo que pude probar con Augusto después de luchar y esperar varios minutos fue maravilloso. Insisto, no soy fan de los juegos de deportes, pero FIFA en particular se hizo un lugar en mi corazón a fuerza de pelotazos. La versión que probamos está al 60% de su desarrollo. Se veía y se sentía fantástico. Los jugadores son mucho más detallados en los acercamientos de cámara y el pasto tiene un nivel de detalle y preciosismo demencial. La tribuna se ve y se siente más realista y el plan es mejorarla muchísimo para la versión final. Si uno choca con la bandera de corner puede tirarla y la cancha se va deteriorando a medida que jugamos. Si levantamos pasto en una barrida, el campo queda marcado hasta el final del encuentro. Es un orgullo para nosotros decir que esto no es casual: uno de los productores es el argentino Sebastián Enrique.

Por allí estaba también Battlefield: Hardline, que por suerte ya había probado, la cola de The Sims 4 daba la vuelta (parecía la cola de un banco en los años 80) y Dragon Age: Inquisition, no se quedaba atrás. Acabábamos de entrar, estábamos ansiosos por seguir mirando. Juramos volver para probar lo que faltaba. Promesa que nunca pudimos cumplir.

Pasamos por la puerta de Konami y nos encontramos con nuestro amigo Robbye Ron. Charlamos un rato con él e instantes después estábamos junto a André Bronzoni de Konami, que nos invitó a probar PES 2015 y a charlar con uno de sus productores. PES 2015 se siente muy bien en una consola de la nueva generación. Konami empezó a agarrarle la mano al Fox Engine y la nueva capacidad de proceso hace que PES corra con fluidez. Todavía le falta trabajo pero va por muy buen camino.

La puerta de 2K explotaba de gente. Nos cruzamos con Liliana, nuestro contacto de prensa, que hacía algunas visitas guiadas. Nos dejó asegurando que se haría un tiempo para ahorrarnos las colas y nos fuimos contentos prometiéndonos volver para probar Evolve. Otra promesa incumplida. Liliana nos escribió el último día de la expo cuando estábamos abandonando el hotel para volver a Buenos Aires. ¡Evolve, nos vemos en la beta!

De allí fuimos a Activision con la ilusión de poder ver algo de Call of Duty. Imposible. Dejamos nuestras tarjetas personales, quizá si volvíamos más tarde nos podían incluir en las proyecciones a puerta cerrada. Seguimos adelante hasta el

Ori and the Blind Forest

Recuperando la esencia

Nacido de inspiraciones muy clásicas como The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Metroid y Castlevania: Symphony of the Night, Ori and the Blind Forest nos trae una emotiva historia. Ori es una criatura fantástica rescatada y adoptada por su nueva madre, quien la cría a lo largo de los años, protegiéndola de los peligros del bosque. Hasta que un día llega Kuro, una entidad malevola que secuestra a su protectora y Ori se ve obligada a salir al bosque y enfrentar los peligros del mundo exterior. Así encontraremos una aliada que ayudará a Ori a sobrevivir y encontrar a su madre. Para Moon Studios los controles con los que atravesaremos el bosque eran esenciales, así que se inspiraron en un juego en particular, Super Meat Boy, donde el control sobre el personaje es absoluto. Esto hace la exploración del mundo aún más gratificante. Tendremos control total sobre Ori, no solo a la hora de trepar, flotar y saltar, sino también para combatir los males que infestan el mundo. El hermoso arte, la precisión de la jugabilidad y un amplio árbol de habilidades se unen en esta aventura que desborda de amor y apunta a tocar las fibras más finas de nuestro corazón.

MICROSOFT STUDIOS | MOON STUDIOS | PC, XO | FINES DE 2014

Alien: Isolation

Quiero a mi mami

Después del mocazo intergaláctico que fue Alien: Colonial Marines, SEGA tenía que ponerse las pilas para remar la franquicia. Por suerte los pibes encargados de los Total War (capos indiscutidos) les tocaron el timbre y dijeron: "tranqui, tenemos tu salvación". ¡Sí! Alguien nos escuchó, y en vez de hacer un típico FPS, se portó y armó lo que esta saga pedía a gritos: un survival. ¡Y qué survival! Tomaremos el rol de Amanda Ripley, buscando a nuestra mami perdida quince años después. ¿Les gustan las balas? Sonaron, porque no van a encontrar una en 10 kilómetros a la redonda. ¿Les gusta matar aliens a mansalva? Qué lástima, porque sólo hay uno y SE LA VA – A AGARRAR – CON NOSOTROS. Vamos a tener que potenciar todas nuetras habilidades de stealth porque acá no nos podemos esconder en cajitas: el bicho aprende de nuestros movimientos, se fija si dejamos las puertas abiertas y llevan un aroma impregnado (a mico). Pero no sólo debemos temer al malvado Xenomorfo... también, como siempre, a los humanos que pueblan la nave y algún que otro androide. Nada de multiplayer, los chicos de TCA se focalizaron por completo en la experiencia individual. Los que probaron el juego en el piso de la E3 dicen que los sustos que nos pegaremos son bastante importantes.

Los vecinos nos van a escuchar gritar.

SEGA | THE CREATIVE ASSEMBLY | PC, PS3, PS4, X360, XO | OCTUBRE 2014

stand de Disney donde nuestro anfitrión nos dejó en espera, así que recorrimos el stand y vimos un poco de Disney Infinity 2. ¡Hermoso!

El tiempo apremiaba y teníamos un compromiso con Sony así que enfilamos para ese sector y nos hicimos una pasada previa por el gigantesco espacio de Xbox, justo al ladito de PlayStation. Queríamos probar Sunset Overdrive, pero la espera era tanta que nuestra barba podía crecer tres veces. Nos conformamos con verlo. Es una especie de InFAMOUS: Second Son pero con paso de comedia. Lindo, pero no tanto como para sentir que necesitamos una Xbox One. Probé un poquito de Sniper Elite 3, otro poquito de UFC y nos fuimos para Sony.

El espacio de PlayStation era enorme y tenía un bombardeo tan grande de alegría que era incapaz de hacer foco. De la nada aparecieron Marisol y Juan Santiago. Juan sabía que yo tenía una desesperación enorme por probar The Order: 1886 y me hizo un shortcut en el stand; un minuto y medio más tarde estaba frente a la pantalla probándolo. ¡Por fin podía tachar uno de los "must" de mi lista!

Esa tarde terminamos en la conferencia de PlayStation para Latinoamérica, donde se reforzaron algunos de los lanzamientos para este lado del mundo y, lo más importante, se habló de un programa que selecciona compañías indie con buenos productos para incorporarlos a PSN. Ya tienen títulos de varios países en carrera y siguen con su proceso de selección. Esto es una gran noticia para los desarrolladores independientes de nuestro país, porque si pueden hacerlo nuestros vecinos, ¿por qué no, nosotros? En Argentina sobra talento. Nos comprometemos a dar una mano como nexo con Sony, para que algún juego nacional brille en PlayStation Network. [N. de Ed.: Si es el caso, escríbannos a dan@irrompibles.com.ar]

Llegué al hotel agotado, con la amarga sensación de haber rebotado en las bandas de un pinball sin hacer puntos. Mañana era mi última bola y tenía que hacerla durar.

Miércoles 11: El día más largo en el párrafo más corto

Arranqué muy temprano, para salir por Skype en un flash del noticiero de CN23, desayunar y compartir una charla con Augusto y otros medios de Latinoamérica con Ken Balough y Nobie Yamawaki de Sony. A las nueve de la mañana arrancó una descontracturada mesa redonda donde todos los medios, uno a uno y sin anestesia, preguntábamos cualquier cosa acerca de PlayStation, su estrategia para Latinoamérica y sus productos. El común denominador fueron las castigadas economías de todos los países latinos y el buscarle la vuelta para que los bolsillos de los gamers no sufrieran tanto.

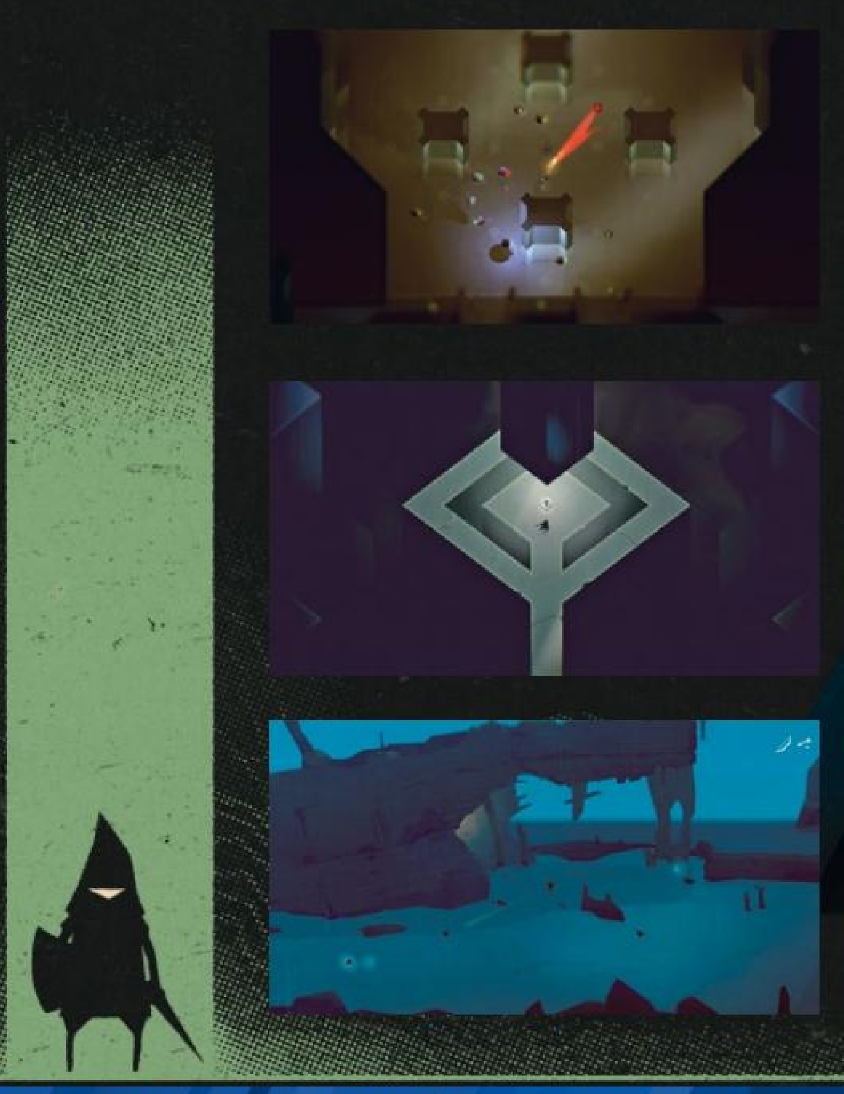
De allí corrimos a la exposición, y nos sacamos el gusto de entrar a la sala de proyección de Call of Duty. Vi el gameplay de un par de niveles y me sorprendió la notable evolución gráfica con respecto a sus antecesores.



TONELADAS DE AMOR

Aunque no pareció para los que mirábamos de lejos, esta E3 vino cargada de promesas. Este fin de año va a ser un bombazo que hará sangrar nuestras flacas billeteras. Entre los picores que nos esperan, además de los que mencionamos en esta nota, podemos nombrar varios que esperamos con ansias, entre ellos Metal Gear Solid: The Phantom Pain, Fable Legend, Civilization: Beyond Earth, Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, Bloodborne, Crackdown y Elegy for a Dead World. Fue una E3 que además mostró todo el poder de los desarrolladores independientes. Muchas de las grandes sorpresas van a venir por ese lado. ¡Atentos!





Below
Desde las profundidades

A esta altura, Capybara Games no necesita presentación. Es la clase de estudio que trabaja en sus fichines desde el fervor por el videojuego y Below apunta a ser una oda a los dungeons crawlers de antaño, con un arte alucinante, una escala monstruosa y una jugabilidad a prueba de humitas. Below no tiene tutorial, simplemente caemos en una isla como una figura minúscula en la pantalla y de ahí en más queda en nosotros explorar y encontrar las respuestas a todas las preguntas que podemos hacernos. Es un juego difícil, de esos en donde morimos mucho, y una vez que crepamos no hay forma de volver, sino que retornamos como otro errante en la isla. Todas las chucherías que recolectamos en el viaje van a estar esperándonos para recogerlas de nuestro cuerpito putrefacto. Con cada vida se puede llegar más y más lejos en las profundidades y muchas de las secciones del dungeon son generadas de forma aleatoria, de manera que, aunque haya zonas idénticas en cada vida, siempre va a haber sorpresas y cosas nuevas por descubrir. Dentro de toda la experiencia, el combate en tiempo real marca el éxito de la derrota y habrá que dominar cada aspecto del sistema para salir triunfante. Es un juego que vamos a querer explorar a fondo.

CAPYBARA GAMES | PC WINDOWS, XBOX ONE | FECHA DE SALIDA SIN DEFINIR



Veinte minutos fueron suficientes para tocarme la fibra fichinera y pasar de "no-juego-nunca-más-un-call-of-duty" a "lo-pruebo-como-loco". Mucha acción y soldados con exoesqueletos que potencian sus habilidades al mejor estilo Crysis.

De allí a correr hasta la otra punta para ver una proyección a puertas cerradas de The Witcher 3. Perdimos treinta minutos en la caminata pero valió la pena. En la sala nos esperaba un kit de prensa y 45 minutos de gameplay exclusivo presentado por sus desarrolladores. Me explotó la cabeza y creo que todavía hoy siguen limpiando pedazos de mi cerebro de las paredes. The Witcher 3 es un fichín para no dejar pasar.

De ahí a una demostración también a puertas cerradas de Bloodbourne, cuyo anfitrión era el mismísimo Miyasaki, creador de Dark Souls. Hablando tímidamente en su lengua, nos mostró una versión Alpha que era un delirio visual. Todavía sin optimizar porque está en pleno desarrollo, no tenía buen framerate, pero si después de optimizarlo se ve con semejante nivel de detalle, vayan comprando una caja de baberos.

Corrí otra vez a la otra punta, donde Augusto ya se había parloteado a los de Warner. Instantes después probábamos Batman: Arkham Knight con un productor de Rocksteady a nuestro lado. El sueño del pibe. No voy a andarme con rodeos, se ve del carajo y si el resto del juego es como los quince minutos que jugué, es el mejor fichín de superhéroes de la historia.

El fin del día me atrapó en el stand de PlayStation, donde pudimos probar varios títulos en el sector exclusivo para periodistas. Pasé momentos maravillosos con Entwined, Little Big Planet 3 y Drive Club.

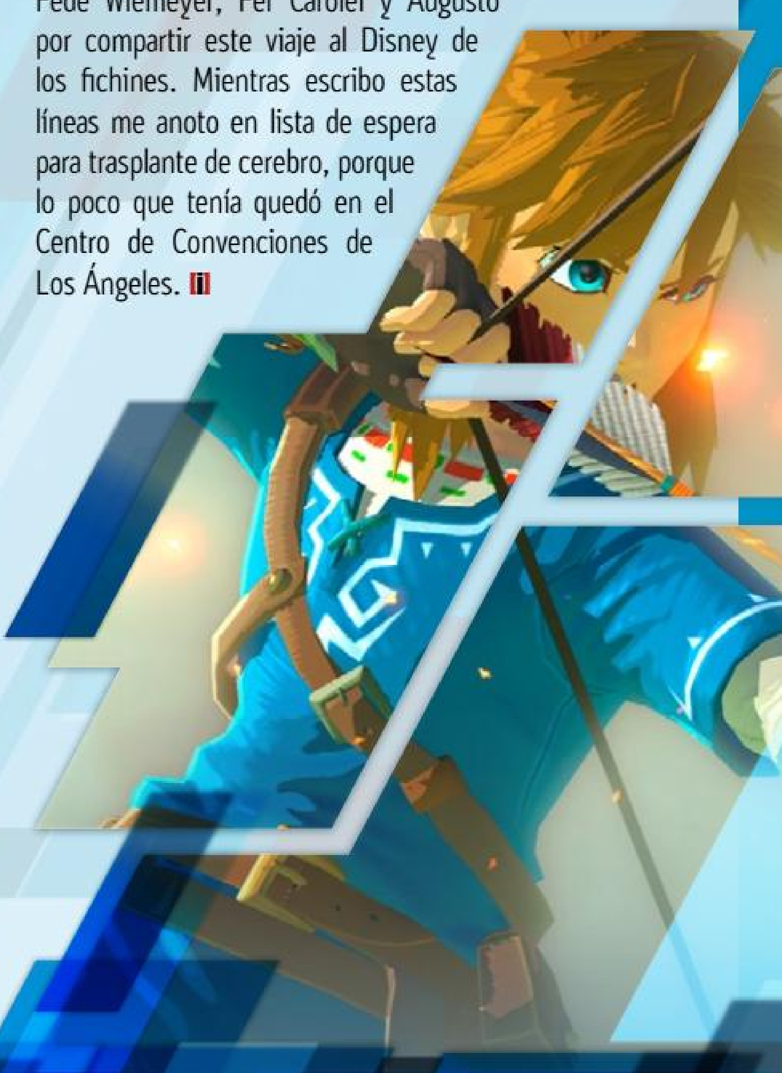
Al salir probamos Proyect Morpheus, el dispositivo de VR de Sony. Morpheus está compuesto por unas gafas de realidad virtual y unos auriculares. Una vez colocados, la inmersión es absoluta. Hay gente que hasta pierde el equilibrio y se cae. Me tocó viajar en un skate al ras del piso pero menos mal, en la realidad yo estaba recostado en un puf.

En un estado de rush absoluto, corrí hasta la otra punta al stand de Ubisoft donde todavía explotaba de gente. Pude ver un poco de The Crew, algo de The Division y cuando llevaba un minuto probando Far Cry 4 me pidieron que abandonara el control porque cerraba la expo.

Cenamos todos juntos, contamos historias, festejamos y me fui a tomar algo con un amigo que vive en L.A.

La vuelta

Al día siguiente odié a todos los que tenían un día más para disfrutar, pero me fui lleno y con todos los sentidos explotados. No me importó que los vuelos estuvieran demorados por tornados en Dallas. No me importó que me demoraran porque una muñeca que había comprado para mi hija tuviera líquido en el burbujero. No me importó que casi perdiéramos el vuelo de conexión a Buenos Aires y tampoco me importó redibujarme la raya del ass después de casi quince horas de vuelo. La E3 vale todo eso. Gracias, Juan Santiago y Marisol por ser nuestros guías y anfitriones. Gracias Jimena por estar siempre presente. Gracias, Majo, por todas tus mágicas gestiones y gracias a Fede Ini, Fede Wiemeyer, Fer Carolei y Augusto por compartir este viaje al Disney de los fichines. Mientras escribo estas líneas me anoto en lista de espera para trasplante de cerebro, porque lo poco que tenía quedó en el Centro de Convenciones de Los Ángeles. [i]





SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO

ALMACENAMIENTO EFICIENTE

Discos de estado sólido para que toda tu información esté más segura



- Mayor velocidad que un HDD
- Más confiables que un HDD
- Back ups hasta 5 veces más rápidos

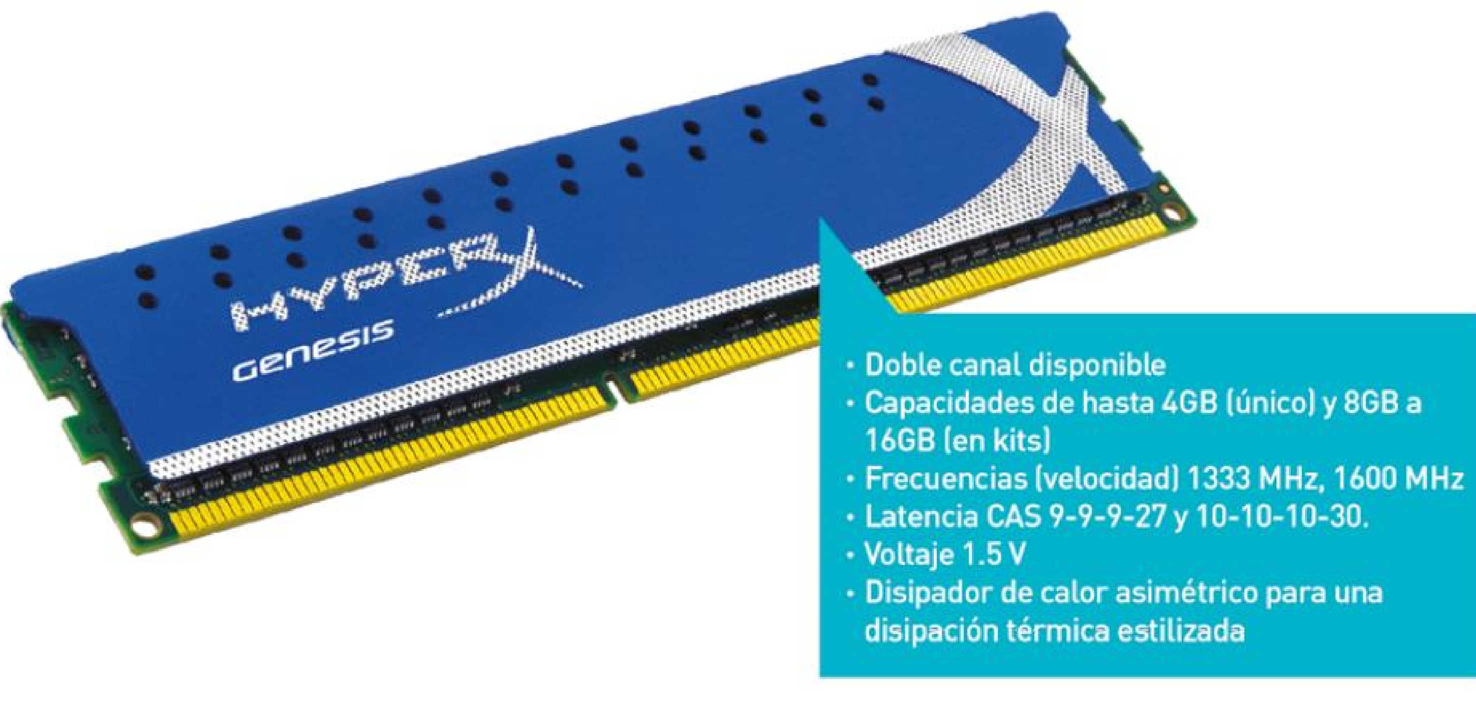


[204224] SSD SV300S3N7A/ 120GB CONTADO: $1.899 // [511106] DISCO SSD SV300S37A/240G CONTADO: $4.399

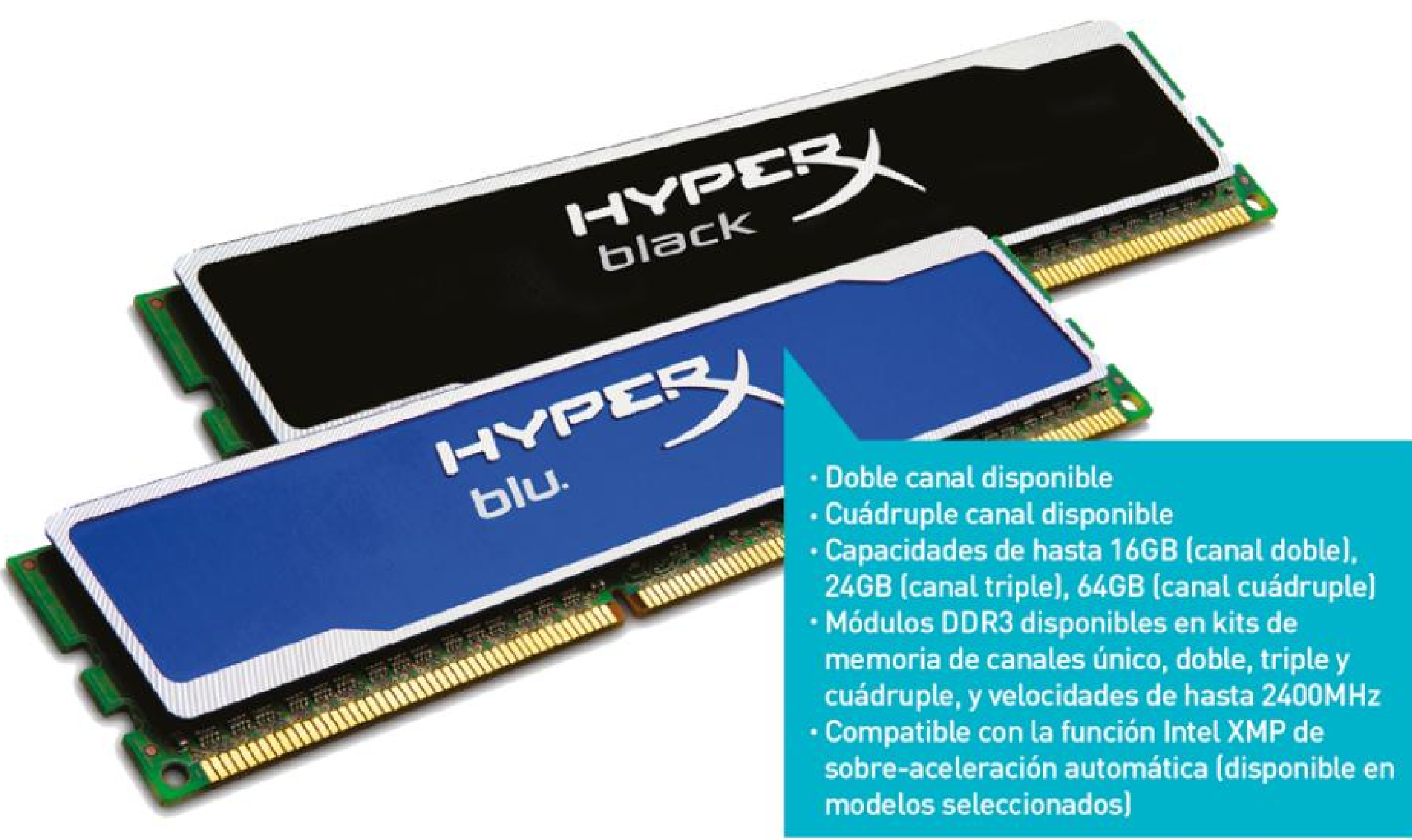
VIGENCIA DE LOS PRECIOS PUBLICADOS EN EL PRESENTE AVISO DEL 01/08/2014 AL 10/08/2014. CONSULTE EL PRECIO DE NUESTROS PRODUCTOS, AL 0810-444-7025 O A CAC@COMPUMUNDO.COM.AR (LEY 4435 G CBA).

▸ INTENSIFICÁ TU JUEGO ◂

Memorias ideales para los jugadores más exigentes y los entusiastas de las pc



- Doble canal disponible
- Capacidades de hasta 4GB (único) y 8GB a 16GB (en kits)
- Frecuencias (velocidad) 1333 MHz, 1600 MHz
- Latencia CAS 9-9-9-27 y 10-10-10-30.
- Voltaje 1.5 V
- Disipador de calor asimétrico para una disipación térmica estilizada



- Doble canal disponible
- Cuádruple canal disponible
- Capacidades de hasta 16GB (canal doble), 24GB (canal triple), 64GB (canal cuádruple)
- Módulos DDR3 disponibles en kits de memoria de canales único, doble, triple y cuádruple, y velocidades de hasta 2400MHz
- Compatible con la función Intel XMP de sobre-aceleración automática (disponible en modelos seleccionados)

[204225] HYPERX BLACK DDR3 4G 1333MHZ CONTADO: $999 // [204226] HYPERX BLUE DDR3 8G 1600MH CONTADO: $1.899 // [204244] GENESIS DDR3 8G 1600 MHZ CONTADO: $1.999



REVIEWS >>>>>

Transistor

El sonido de la música

EL PROCESO ESTÁ AHÍ AFUERA, BUSCÁNDOLA. Alguna vez solo una inocente cantante, Red escapa por las calles de Cloudbank y en su desesperada huída se encuentra con Transistor, el arma con la que debía de ser asesinada. El Proceso aumenta la intensidad de su búsqueda y no se guarda nada. Red no debe sobrevivir, pero ella ya no está sola.

Un puñado de años atrás, surgió un nuevo estudio que nos sorprendió con un fichín que no sólo era atrapante a nivel visual, sino que estaba acompañado por excelente música, un entretenido sistema de juego y un singular estilo narrativo.

Tres años después, Supergiant Games nos trae Transistor y ya no es una sorpresa. Encarnamos a una cantante, llamada Red, que se ve envuelta en una serie de misterios, en una ciudad plagada de enemigos. Y su única aliada es una espada misteriosa que absorbe "almas" y le permite crecer y mejorar en su intento de defenderse de los peligros que la acechan.

El sistema de combate se basa en una vista isométrica y un estilo casi por turnos. Si bien podremos actuar libremente, en una dinámica al mejor estilo de acción, Transistor ofrece la opción de detener el tiempo, movernos y atacar, utilizando una barra especial de energía. Esto no solo nos servirá para planear mejores ataques, sino también para derrotar enemigos especiales y evitar casi todo tipo de daño.

A lo largo del camino iremos forjando relación con diferentes individuos, o mejor dicho, lo que queda de ellos, tras ser absorbidos por el Proceso, una facción que busca a toda costa, eliminar a nuestra protagonista, Red. Algunos de estos procesos nos darán acceso a mejoras, en forma de seres que podremos integrar a nuestra espada.

Cada una de estas mejoras nos permitirán ataques nuevos, o nos darán habilidades especiales que modificarán tanto a los ataques como a Red misma. Podremos obtener diferentes bonificaciones, dependiendo de cómo los equipemos. Otro elemento interesante es lo que nos ofrecen los Limitadores, adiciones que podremos activar para modificar los parámetros de los enemigos. De esta forma, aumentamos la dificultad del juego pero a su vez, la cantidad de experiencia obtenida por cada combate.

Un detalle que vale la pena remarcar, queridos micos, es que habrá un salón especial de desafíos, donde podremos "entrenarnos" y mejorar nuestras habilidades, ya sea ganando un evento contra reloj o evitando ser eliminados en una cantidad de tiempo determinada.

Transistor nos invita a disfrutar de su mundo y de su historia. Cargado de personajes interesantes, algunos de ellos ocultos hasta que decidamos revelar sus misterios, empleando sus "espíritus" con nuestra espada. Una historia que nos invita a pensar, reflexionar y adentrarnos en este mundo, en sus ciudades, en su música.

Supergiant Games ya no sorprende, sino que enamora y nos deja una nueva experiencia, que a pesar de su brevedad y naturaleza indie, le hace frente hasta a las más grandes producciones y no se guarda ningún golpe. [i]

LOS DATOS:
- SUPERGIANT GAMES
- RPG
- PC, PS4

QUÉ ONDA:
Un RPG con una ambientación musical-tecno y una estética impecable.

LO BUENO:
Sistema de combate estratégico, acompañado de una banda sonora de ensueño.

LO MALO:
Ciertos elementos no están del todo explicados.

Por Gastón Morales
@Gaston1687

85%





Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure

Caspa. Casposo. ¡Caspa infinita! ¡Tex Murphy!

EL DICCIONARIO DE LA REAL LOCADEMIA DE PSICÓPATAS, ESCRIBE: "Caspa: Neologismo. Dícese de algo vetusto, agrio, grasiento o de mal gusto pero que está buenísimo para ver entre amigos tomando birra." Como una película de Mystery Science Theater 3000, por ejemplo. ¿Se entiende? Porque Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure tiene mucho de ese cine clase B de los 90s y no solo por la infinita cantidad de FMV que tiene entre escenas, sino porque nació ahí. Es malo casi a propósito.

Pero hagamos un poco de historia, sino esto no se entiende nada. Tex Murphy es un personaje de culto creado por Chris Jones en 1989 para el juego Mean Streets, un título que es el epítome del lío que era el diseño de juegos por aquellos años locos. Transcurría en un San Francisco postapocalíptico de 204X, luego de que una Tercera Guerra Mundial sembrara caos y destrucción en el mundo y sumergiera a nuestra sociedad en una distopía noir y ciberpunk, "coincidentemente" muy parecida (en lo estético) a la de Blade Runner. La historia comienza como comienzan todos los buenos policiales negros: con una sensual mujer contratando los servicios de un detective de poca monta, Tex Murphy en este caso. El juego mezclaba aventura gráfica, disparos, secuencias animadas, simulación de vehículos, tenía un mundo abierto, ¡estaba por todo el lugar! El resultado final no era el mejor representante de la suma de sus partes, pero asombró a más de uno, incluyendo a un servidor. Luego le siguió otra genialidad conceptual, que se sumía mucho más a las convenciones de la aventura point n' click clásica y que tenía el excelentísimo nombre de Martian Memorandum. ¡Está buena!

Pero la caspa estaba por venir, y vino con el mejor nombre que algo casposo podría llegar a tener: "Under a Killing Moon". Para entenderlo hay que entender el momento en el que salió, pleno apogeo del CD-ROM. Virgin la estaba rompiendo con juegos como 7th Guest, en todos los salones de arcades se podía jugar alguna de las infames maravillas de American Laser Games y Sega la careteaba con el Sega-CD [sinceramente yo no creo que haya habido momento en el que las industrias del cine y de los videojuegos hayan estado más hermanadas.] Era la onda. Y hacia allá fue el próximo título de Tex Murphy, a incorporar FMV por todos lados, ¡si total había espacio!

Y si alguna vez creyeron algo de todo lo que este escritor pudo haber dicho sobre videojuegos, crean entonces esto: Under a Killing Moon es una delicia, una belleza a veces incomprendida que está al margen de cualquier crítica posible. Tex Murphy, el torpe detective ya caracterizado por Chris Jones (sí, sí, ¡su diseñador!), se pavoneaba por todo un San Francisco postapocalíptico y noir de 2042, descifrando pistas y pateando traseros, sobre gloriosos escenarios 3D, con actores reales por todos lados y con un costo total de dos millones de dólares (lo cual era un montón). A Under a Killing Moon le seguiría The Pandora Directive, concluyendo la serie con bruto "cliffhanger". Luego saldría Tex Murphy: Overseer, que es más que nada una remake de Mean Streets a través del recuento de Tex. Todos estos juegos están llenos de videos con chistes tontos, malas actuaciones, pésimos efectos especiales, diálogos imposibles de creer y guiones que se van de tema. Caspa, infinita caspa.

16 años después, y gracias a la magia de Kickstarter, Tex Murphy vuelve a la acción. Chris Jones nuevamente se pone detrás del personaje y el diseño, y amigos, ¡oh amigos!, qué placer dio verlo de

Por Maximiliano Ferzzola
Mad Max






nuevo. Está mucho más viejo, sí, pero así lo estamos todos. Lo bueno es que Tex está acá y sigue tan casposo y sensacional como antes. Y "como antes", nunca mejor dicho, porque salvo las mejoras lógicas, el juego sigue siendo el mismo. Una aventura gráfica con infinitas escenas de video, escenarios en 3D desde la primera persona de Tex, en un mundo lleno de misterios y crímenes por resolver, y el bueno de Chris Jones actuando mal solo para nosotros.

Y acá tenemos que parar, así no perdemos más el tiempo: si nada de lo que venimos diciendo te interesa, Tesla Effect no es un juego para vos. Seguí leyendo la revista que tiene muchas otras cosas geniales. Vete. ¡Shush! Porque Tesla Effect es puro fan service. Es un juego hecho para quienes pusieron dinero por adelantado para ver el regreso de la serie. No está pensado para aquel que venga a imponer los juicios de un 2014 sobre un diseño de mediados de 1990. Si eres de esos, shush, cambia de página.

Ahora, ¿se puede disfrutar Tesla Effect sin haber jugado los anteriores? ¡Claro! Te vas a perder muchos "chistes internos", pero igualmente vas a poder disfrutar del juego. De hecho, todo comienza cuando Tex despierta en la habitación de un hotel, sin memoria alguna sobre quién es o cómo llegó ahí y deberá averiguarlo. Para descubrirlo tendra que viajar por el pasado, volviendo sobre su rastro en los casos de juegos anteriores.

Por eso el guión no será un problema para el "no-fanático" de Tex. Lo que sí pueda llegar a representar un drama para los recién llegados son los puzzles un poco tontos que se nos plantean. Uno porque quiere mucho a Chris puede hacer caso omiso a ese feo rompecabezas que nos hizo armar para abrir una puerta, o a los acertijos lineales y carentes de picor a los que estamos acostumbrados los que disfrutamos las aventuras del género. Pero lo cierto es que ya no estamos en los 90s, y no nos cabe ni un poco tener que andar resolviendo muchísimos acertijos que parecen pensados para niños, medio burlándose de nuestra astucia y de todas las ganas que teníamos de ser verdaderamente desafiados. Lo que también sigue incordiando, y nunca gustó mucho, es el sistema de interrogación. Juntar pistas requiere que cada pieza de información nueva sea discutida con un montón de personajes, a veces más de una vez, buscando activar de esa forma eventos que necesitan que esas condiciones se cumplan. Ufff.

¡Pero hey!, esto es Tex Murphy, no Citizen Kane. Acá venís por el paseo, no para oler las flores. Además, si ya jugaste la aventura gráfica de Blade Runner de 1997, ¿cuántos otros "videojuegos de policiales negros distópicos y cyberpunk con escenas de vídeo" conoces? Incluso podés ver a Tex Murphy como la versión Naked Gun de aquel otro juego. No es mala idea, pensalo. [i]

LOS DATOS:
- ATLUS
- BIG FINISH GAMES
- AVENTURA GRÁFICA
- PC, LINUX, OSX

QUÉ ONDA:
Tex Murphy vuelve, y Tex es un amigo.

LO BUENO:
Agregar +15% al puntaje si sos fan.

LO MALO:
Restar 10% si no sos fan y odias la caspa.

70%





Wolfenstein: The New Order

Los Nazis toman sopa

Por Tomás García
@Zripwud

UNA VEZ MÁS B.J. BLAZKOWICZ en el fragor de la batalla. Infiltrado en un castillo, fusil en mano, aniquila nazis. Algo sale mal, es capturado y en pleno escape las esquirlas de metralla incrustadas en su cráneo lo dejan en coma. Recluido en un hospital polaco, Blazkowicz asiste al inexorable triunfo del Tercer Reich. Las fuerzas vuelven lentamente a sus manos, la sed de venganza crece. ¿Qué es esto? No es el clásico Wolfenstein.

MachineGames tenía una durísima tarea por delante: Reinventar la sopa. Tenían que refrescar la fórmula más clásica de todas. Basta recordar aquel Wolfenstein de 2009, lleno de poderes cósmicos y cañones de partículas, para entender que la solución no siempre es hacer todo más espectacular. Tal vez alguien le pueda hacer llegar este concepto al señor Spielberg, después de la panzada extraterrestre que se mandó con su amigo Jorge. A veces la clave es volver a las fuentes.

Y he aquí que The New Order lo hace a la perfección. Ofrece acción clásica, violenta y con abundante chocolate. Un arsenal acotado y clásico compone las opciones para dar amor. El sabor viene de una herramienta láser que en principio sirve para cortar alambrados y abrir paso entre niveles, que por momentos se transforma en un cañón. No más que eso.

Bien clásico como es, se puede llevar dos armas en simultáneo. Hay que elegir muy bien cuándo hacer uso de esta opción, porque las municiones escasean. Por otro lado, en espacios reducidos la opción de usar una escopeta en cada mano es una oda al enchastre que llenará nuestro corazoncito de alegror. ¡SPLAT!

Blazkowicz pasa catorce años sentado en una silla de hospital mientras el tiempo muerto alimenta su sed de venganza. Despierta en un 1960 alternativo donde los nazis triunfaron. MachineGames nos hace respirar dentro de este terrible futuro con un increíble nivel de detalle: recortes de periódicos, discos de música y propaganda política pintan un mundo siniestro. Los nazis siguen haciendo de las suyas y hay cantidad de nefastos experimentos que tendremos que enfrentar. Moles gigantes que alguna vez fueron hombres, perros cibernéticos, dogos robóticos de un tamaño inmenso y también los juguetes de moda en nuestra realidad: drones.

Hay villanos memorables, no sólo por su apariencia y los diálogos, sino por los momentos donde brillan por su demencia, crueldad y morboso sentido del humor. Los aliados también cumplen un rol vital en la historia, lamentamos que MachineGames no haya dedicado más trabajo a permitirnos que Blazkowicz interactúe más con estos personajes.

LA NUEVA ORDEN DE CONSOLAS

Wolfenstein: The New Order es uno de esos juegos que se encuentran en el extraño limbo de la transición entre generaciones de consolas, donde tenemos copias tanto para PlayStation 3 como para PlayStation 4, por dar un ejemplo. Fue desarrollado con el motor id Tech5, las diferencias entre una versión y otra se encuentran más que nada en la fidelidad de los gráficos. Modelos y texturas más definidas y mejores efectos de luces se destacan entre las diferencias principales, así también como un desempeño bastante más llevadero.





LOS DATOS:

- BETHESDA SOFTWORKS
- MACHINEGAMES
- FPS
- PC, PS3, PS4 X360, XO

QUÉ ONDA:

El clásico Wolfenstein con un giro de tuerca narrativo.

LO BUENO:

La acción, el detallado mundo, la historia y su estilo narrativo. ¡Los villanos!

LO MALO:

¡Queremos más!

B.J. pasó de ser dos brazos flotantes a un personaje hecho y derecho, con motivaciones, deseos y una misión clara. Todo está integrado mediante un monólogo interno y una edición brillante. El paso de la historia es excelente, acompañado de unas transiciones que dejan pasmado. Se nota la experiencia de muchos de los que componen este estudio y trabajaron en joyitas como Escape from Butcher Bay y The Darkness.

Por más clásica que sea esta entrega, evita el cliché más grande de todos los shooters, el modo multijugador. Así es, The New Order tiene una campaña de 15 horas y después no hay nada más. Puede sonar como un punto negativo, pero en esta era donde es casi una obligación tener un modo competitivo, sin importar si apesta, es más que sensato que MachineGames no haya estado interesado y Bethesda no haya buscado otra compañía que lo hiciera.

The New Order es aún más clásico que Return to Castle Wolfenstein. Es como un helado de crema americana con chispitas de chocolate para agregarle un punch de sabor, en el fantástico mundo que habitan estos sádicos personajes.

85%





Spintires

Leñadores extremos

LOS DATOS:
- IMGN.PRO
- OOVE GAME STUDIOS
- CAMIONES EMBARRADOS
- PC

QUÉ ONDA:
Brutos camiones soviéticos en el lodo. Único en su tipo.

LO BUENO:
El barro deformable. La física y gráficos en general. Muy difícil. Modo multijugador colaborativo en línea. Mods de la comunidad. Continúa en desarrollo.

LO MALO:
Falta vista de cabina y configuración de mandos avanzado para utilizar un volante. Muy difícil.

Por Fernando Coun Shinjikum | @ferCoun





HACÍA TIEMPO que no recibía noticias suyas. Por eso el telegrama me sorprendió doblemente. "Venite urgente. Pasajes en Ezeiza. Abrigate". Empaqué mi mejor ropa de invierno y salí sin chistar rumbo al aeropuerto. Buenos Aires - Fráncfort - Moscú - Surgut. "¿En qué se habrá metido?", pensaba una y otra vez, "¿por qué un telegrama? ¡Eso es del siglo pasado!"



Estaba esperándome en el aeropuerto de una de las ciudades más antiguas de Siberia. Ansioso, ojeroso, poco quedaba de mi ex-compañero de estudios. No llegué a decirle hola, que me soltó una catarata de palabras inconexas. Era raro en Mario. Comprendí que teníamos que socorrer a un leñador. Había quedado empantanado en una zona inhóspita del bosque siberiano. El tiempo, como siempre, nos jugaba en contra. Mario me necesitaba como navegante. Pensarán, ¿por qué hacerme viajar más de 15 mil kilómetros y encima, no para manejar, sino para servirle de guía? Es que Mario es un experto todo terreno. No tiene igual. Ahora requería de mi experiencia como copiloto para guiarlo por esos duros caminos y darle una mano amiga en lo que necesite.

Salimos con el sol apenas asomado en el horizonte. La almohada tatuada en el rostro. Sin GPS, sin estéreo. Tan solo un mapa de la zona, una brújula oxidada y el florido canto de los pájaros. El motor rugió y las ocho ruedas de nuestro MAZ-7310 comenzaron su blando, aunque arduo recorrido. Después de varias indicaciones y algunos cambios inesperados de rumbo, llegamos a un río torrentoso. Buscamos un puente, imposible de pasar. Era varios talles menor que el calzado de nuestro rodado. "¿Pasamos por abajo?", pregunté, casi negándome. "De una, ya me estaba aburriendo", me respondió Mario con ese brillo en los ojos típico de los que gustan de desafíos imposibles. "No, te consultaba si el trasto éste se banca el baño", agregué. "Ni idea, a ver..." Activó el bloqueo diferencial, habilitó la tracción en todas las ruedas y metió primera baja. El agua entró a la cabina sin pedir permiso. "Mario, no siento las piernas", grité. "¡Y yo ni te cuento, menos mal que ya tengo hijos!" Una fría carcajada nos contuvo de gritar.

Pasaron los minutos. Las horas. Recargamos combustible. Hicimos algunas reparaciones. El Sol se escondió, deprisa y sin pedir permiso, después de diez horas de luminoso trabajo. El que seguía ahí, bailando bajo nuestra pisada, era el barro. Barro que también llevaba adherido en todo el cuerpo. Fangoterapia a fuerza de bajar una y otra vez para operar el cabrestante liberador. De pronto, al resplandor lunar, vi la punta de una grúa. "¡Mario!", grité, "¡allá!" En medio de un charco de estrellas sucias, un Ural-4320, sin energía, al igual que su chofer, yacía junto a su carga de troncos. Junté valor y nadé hasta su paragolpes frontal para colocar el gancho. Mario aceleró despacio. Poco a poco el camión resurgió. Volví al Uragan por agua y corrí nuevamente hacia el camión del leñador. Trepando, sin llegar a abrir la puerta, escuché: "Quería alejarme de todo y de todos, hice mucho daño, ¿por qué?" No me sorprendió. [i]

Mario Kart 8

Una caparazón azul a la vez

NO ESTÁ MUERTO QUIEN PELEA y Nintendo así lo planea para la Wii U, con el lanzamiento de uno de sus varios pesos pesados. Mario Kart 8 le devuelve velocidad y frenetismo a las pistas de carrera con esta nueva edición, que nos verá corriendo y tal vez terminando con unas cuantas amistades.

Nadie puede negar el poderío de algunas de las sagas de Nintendo y nosotros no vamos a ser uno de esos herejes. Mario Kart 8 es la nueva entrega de la saga de carreras de karting de la Gran N, y sin dudas, un regreso a los fundamentos, sin olvidarse de los pasos que ha dado en estos últimos años.

El nuevo Mario Kart nos deja jugar con una gran selección de personajes, que incluyen a clásicos como Mario y Luigi, pero también a los "no tan" nuevos Koopalings. Así mismo, las nuevas pistas se suman a una selección de recorridos de otras entregas de la saga, con viejos clásicos de N64, Wii y más.

Nintendo nos vuelve a enamorar y recordarnos que a veces las explosiones, secuencias orquestadas y pretensiones obscenas no son ingredientes esenciales en la receta de un gran juego. Mario Kart 8 es simple, pero es en su simpleza, donde se encuentra la excelencia de la desarrolladora japonesa.

Todas las pistas parecen creadas con cada detalle en cuenta, atajos, curvas, enemigos, decoraciones. Todo está en perfecta armonía, y hasta las situaciones más aleatorias parecieran haber sido pensadas con anticipación. Las expresiones de los personajes al sobrepasar a un contrincante o festejar una victoria; los ángulos en cada sección de la pista e incluso la distribución de las armas.

¡Ahh! Esas armas que tantos dolores de cabeza nos causarán. Algunas viejas conocidas, como los ya odiados –y principales causantes de quiebres de parejas y amistades– caparazones rojos y azules, hasta algunos nuevos, como el calamar y el "8", que nos brinda un arsenal de armas para tener a disposición.

Mario Kart 8 nos deja recorrer las pistas por el aire con ayuda de planeadores, bajo el agua, sobre hielo o en medio de volcanes, e incluso ahora sobre paredes y techos, haciendo uso de kartings magnéticos, que cambiarán la forma de recorrer varias pistas.

Nintendo aprendió de sus errores con la Wii y Mario Kart 8 es prueba de ello. Con un sólido sistema de juego en línea, que hasta nos permite armar nuestros torneos; juego a pantalla dividida para cuatro jugadores y Mario Kart TV, opción con la que podemos grabar las carreras, editarlas y compartirlas en YouTube, Mario Kart 8 se vuelve un indispensable para la Wii U y para cualquier fanático de las carreras de karting. Aunque, volvemos a advertirles, cuidado con quién lo juegan. [i]

LOS DATOS:
- NINTENDO
- NINTENDO EAD
- CARRERAS
- WII U

QUÉ ONDA:
Un regreso a las pistas de Karting de la mano de Mario y amigos.

LO BUENO:
Velocidad, diversión, muchos atajos y la calidad de Nintendo de siempre.

LO MALO:
Jugar con amigos puede terminar en golpes o pérdidas de amistades.

Por Gastón Morales
@Gaston1687

90%





WATCH_DOGS

Watch_Dogs

¿Quién vigila a este vigilante?

LA CIUDAD ENTERA está bajo el yugo de mi pulgar izquierdo. Con tan sólo un clic en mi smartphone puedo detener el tren. Clic, los bancos quedan a mi merced. Clic, sé todo sobre ti. Clic, estoy en tu webcam, observándote. Clic, clic. Cargo a cuestas una historia de venganza. No soy un millonario disfrazado de murciélago. Soy un zorro, día y noche. A mí no me importa jalar del gatillo. Clic, bang, bang. Yo no llevo justicia, yo SOY la justicia. Mi nombre es Aiden Pearce y te estoy vigilando.

Alguien en Chicago se despierta una mañana convencido de que sería una buena idea conectar toda la ciudad a través de un mismo software al que, en un rapto de originalidad, decide llamar ctOs (se lee en inglés como "City OS").

Los hackers locales se hacen un festín, gracias a que un solo programa controla los cajeros del banco, las alarmas de los coches, las pantallas, los semáforos, los puentes, ¡los trenes! Uno de ellos es Aiden Pearce, quien posee en su smartphone el poder de acceder al ctOs y manipular todo lo que está registrado ahí. Aiden puede escuchar conversaciones ajenas, monitorear cámaras, desbloquear la seguridad de routers, desactivar helicópteros, sobrecargar generadores y mucho más con un sólo clic.

¿Quieren escapar a toda velocidad? Cambiamos la luz del semáforo para generar un choque múltiple que retrase a los otros. ¿Nos persigue la policía? Desplegamos los bolardos para que se los lleven puestos de lleno. ¿Estamos acorralados? Generamos un apagón y en medio de la distracción nos subimos a una lancha y nos borramos del mapa.

Aiden es un mercenario y utiliza estos trucos para robarle a gente poderosa, hasta que una operación importante en el Hotel Merlaut sale mal y lo descubren. Alguien lo manda a asustar pero en vez de romperle las piernas, se les va la mano y le matan un ser querido. Furioso y con sed de venganza, decide dar un volantazo hacia el lado del bien, dando caza a sus atacantes e impartiendo su propio sentido de justicia sobre los delitos que se crucen en su camino.

Un zorro paranoico

Pearce no es muy querible: hacker ex-criminal de gorra gris, entrenado en combate y parkour. No revela a su hermana ni a su sobrino de qué forma se gana la vida. ¡Encima los vigila con cámaras ocultas! Obsesionado con encontrar a los culpables de la tragedia, va más allá de los deseos de su familia. Su paranoia y particular sentido de la justicia lo lleva a cruzar límites morales y nos hace preguntar más de una vez, ¿de qué lado está? ¿Sus acciones no atraen más peligro del que alejan?

Por Santiago Figueroa
Morton



LOS DATOS:
- UBISOFT
- UBISOFT MONTREAL
- ACCIÓN, MUNDO ABIERTO
- PC, PS3, X360, PS4, XO

QUÉ ONDA:
Sos un hacker en busca de venganza, perseguís enemigos a toda velocidad, hackeás todo a tu paso, explorás una ciudad gigantesca, cambiás las luces del semáforo y espiás a otras personas mientras se tocan, todo desde tu teléfono celular.

LO BUENO:
Historia sólida, buenos controles de disparos, one-button hack, recreación de la ciudad, sistema de habilidades, modos de juego online.

LO MALO:
Lugares comunes, mal sistema de conducción, algunos features se tornan repetitivos, IA torpe a veces, servidores de Ubisoft.

85%



La prensa lo llama "el zorro" y "el vigilante". Lo cierto es que Aiden no larga el telefonito ni para tomarse una cerveza. Habla solo, pone voz ronca y por momentos nos recuerda a Batman, otro que no está muy cuerdo. Ponerse en sus zapatos se siente familiar, al verlo yendo de un lugar a otro con el smartphone en la mano, fundiéndose entre la multitud. Aiden no es un héroe, es un obsesivo que quiere tener el control de todo bajo su pulgar, en un presente que cría zombies que llevan más inteligencia en el bolsillo que en la cabeza.

La historia de la campaña principal es una agridulce combinación de lugares comunes con propuestas más osadas, como "privacidad vs. información libre" o la trata de personas. El concepto de que todo lo que sucede "está conectado" funciona como analogía de las redes informáticas, herramientas de control y agentes del caos, en un futuro que se siente muy cercano. El mundo del hacking está bien representado, hace buen uso de la jerga y le brinda su identidad a la estética general del juego.

Dos ruedas son mejor que cuatro

El manejo de los coches no está bueno. Al principio puede parecer sencillo o divertido, pero a medida que nos comienza a preocupar que llevarnos transeúntes por delante afecte nuestro medidor de reputación (que oscila entre completo criminal y tremendo vigilante) se vuelve molesto el andar a bordo de un flan con ruedas, y que todo en la ciudad sea de papel maché salvo los árboles. Esos malditos árboles. Manejar motos, en cambio, es hermoso.

Uno de los puntos débiles de Watch_Dogs es que su seriedad no le permite ser irreverente como otros juegos populares del mismo género pueden serlo, ya sea la saga GTA o Saints Row. De todas

A UN BOTÓN DE DISTANCIA

Si se preguntaban en qué consiste el "hackear", sin dudas la palabra más repetida de esta nota, la respuesta es que no es más complejo que presionar un botón. Pero, en serio, ¿qué esperábamos? Más complejidad que eso lo hubiera hecho injugable.
Sin embargo, a la hora de intentar acceder a circuitos encriptados, deberemos resolver un minijuego de conexión de líneas al estilo de Bioshock. Estos puzles son efectivos y aunque no muy desafiantes, sirven para quemar algunas neuronas.
Podemos andar por ahí hackeando los teléfonos de los ciudadanos, ver datos curiosos de su vida privada, robar los datos de sus cuentas bancarias y escuchar sus conversaciones, que a veces nos revelan actividades criminales cercanas. Está bueno, pero aburre rápido.
De lo que nunca nos cansamos es de hackear a los enemigos: podemos detonar los explosivos que cargan encima, generar llamadas falsas que los distraigan, causar interferencia en sus cascos, privarlos de pedir refuerzos y otras maldades. En todas partes hay cámaras con las que podemos ver más allá, hackear y generar caos a varios metros de donde estamos escondidos.
A la hora de escapar, podemos vernos rodeados si no hacemos buen uso de todos los dispositivos a nuestro alrededor. Nunca está de más reventar tuberías, desactivar helicópteros y provocar apagones. Un dato clave: si alguien nos identifica y quiere denunciarnos a la policía, podemos interferirle la llamada al buchón.

POR LAS CALLES DE CHICAGO

La ciudad se ve y se siente realista. El mayor problema es el comportamiento de sus habitantes. Los NPCs tienen momentos de lucidez, como cuando los delincuentes recorren la ciudad para encontrarse con su víctima en algún callejón, o cuando en un choque múltiple los conductores se ponen a discutir. Sin embargo, la mayoría del tiempo la IA es bastante estúpida, conductores que no se bajan del auto aunque estén a punto de explotar, gente que no se corre del medio aunque los estemos por arrollar con un camión de bomberos. Las descripciones, los rostros y los diálogos se repiten, y hacen que la ciudad no parezca tan viva.

Más allá de su campaña, que nos entretendrá un buen rato, en Chicago podemos hacer de todo. Desmantelar redes criminales, asaltar escondites de bandas o transportar gente "sin preguntar", cual un Jason Statham venido a menos. Desafiar a desconocidos al ajedrez en la mesa de un bar. Jugar póker en salas clandestinas, apostar en tragamonedas y al famoso juego de la bolita y los vasos. Además tenemos aventuras de realidad aumentada con Aiden, usando su smartphone para proyectar aliens, monedas y fantasmitas en la ciudad. Hay incluso una suerte de competencia estilo Foursquare en donde debemos visitar lugares clave de Chicago.

También están las misiones online que consisten en entrometernos en las partidas de otros jugadores y hackearlos sin ser descubiertos, correr carreras, o armar equipos de competencia para desencriptar archivos.





formas, encuentra su válvula de escape en los "viajes digitales" que se venden en las esquinas del barrio, con los que podemos drogarnos y alucinar. Estos viajes son en realidad minijuegos relacionados indirectamente con la temática, extremos y con su propia rama de habilidades: destruir Chicago a bordo de una gigantesca araña mecánica (los retamos a aburrirse con éste), dar saltos psicodélicos entre enormes flores, un clon de Carmageddon con demonios en lugar de peatones y una compleja aventura de sigilo paranoide con aliens.

"Si cruzo, me quema"

¿Se acuerdan de la serie El Hacker con Carlín Calvo donde Nahuel Mutti hackeaba semáforos con una notebook, allá en el lejano 2001? Hay micos que se excitan con mundos medievales, dragones y todo eso. Hay otros que pierden su objetividad frente a universos futuristas de ciencia ficción. Pero para otros, este setting urbano informático tecno-noir es el equivalente a un viaje a Disney.

Por eso cuando WatchDogs se anunció hace dos años, algunos nos subimos a bordo de un monorriel de hype. Queríamos amar este juego. Pero nuestro amor no fue correspondido. La decisión de calzarlo en el género de mundo abierto tal como lo conocemos, en lugar de tirar abajo sus presunciones, hacen que toda la genialidad del concepto se diluya. No se confundan, no es un mal juego, es sólo que... ¡tenía tanto potencial! ¡Podría haber sido tanto!

Los crímenes de los cuales es culpable (downgrade gráfico, demoras en su lanzamiento, postergación de su salida en Wii U, problemas con los servidores en la primer semana) son todos discutibles. Pero haberse perdido la oportunidad de revolucionar el género es sin duda el mayor de sus pecados. Aun así, Watch_Dogs es un éxito de ventas y ya se perfila como un nuevo Assassin's Creed. Es posible que estemos ante el primer título de una popular franquicia, que si los gamers del mundo tenemos suerte, reparará sus errores y crecerá para convertirse en una saga incorruptible. Portate bien, Ubisoft. Te estamos vigilando.

EA Sports UFC

PARA GOLPEAR A LOS AMIGOS

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP nació con un simple evento en Denver, Colorado, allá por 1993. La idea era comprobar cuál de las modalidades de lucha populares es la mejor. El paso de los torneos dio la sorpresa: cada disciplina –karate, judo, jiu-jitsu brasileño, boxeo, sambo, lucha libre, etc.–, aportó una o más técnicas para conformar lo que ahora se llaman artes marciales mixtas y se ve por tele.

Este cronista recuerda con emoción, como uno de los momentos más gratificantes de su vida, aquel en el que, en hermosa cámara lenta de remate, Max Ferzzola fue cayendo en una nube de baba y sudor, rodeado de dientes y molares, para quedar traste al cielo en el ring. ¡Qué bellísima escena pugilística! El fichín dador de alegría era Fight Night Round 2 de EA Sports.

Los años, sin embargo, se ensañaron conmigo, autor de tan fenomenal paliza, haciendo que perdiera la corona a manos de mi propio hijo. El juego esta vez no fue de boxeo sino un UFC con licencia oficial, lo último de EA Sports que llegó a mi Xbox One por gentileza de la compañía, acompañado además de una hermosísima miniatura de Bruce Lee, uno de los luchadores que aparecen en el juego junto a las celebridades del UFC auténtico.

El juego tiene un modo Carrera, un Versus y también multiplayer. Es difícil de aprender, porque tiene una cantidad inmensa de movimientos, llaves, piñas, patadas, trampas y agarres. Para luchar como un campeón hay que tocar un montón de botones del gamepad al mismo tiempo y aprender a soltarse rápido de los cariñosos abrazos de nuestros sudorosos contrincantes.

Y ahí está el mayor problema, se podría decir. UFC tiene una variedad increíble de movimientos que imitan las técnicas mixtas de todas las artes marciales que se les ocurra, pero uno termina por luchar con lo más simple. Soltarse de un derribe tampoco es la gran cosa, casi pasa a ser una cuestión visual de tan inocua. Cuando estamos en el piso agarrando o agarrados aparece un octágono que hay que "empatar" con nuestros movimientos y depende de las características del luchador que tenemos bajo control. Está bien, aunque se hace largo. Falta más peligro al luchar o quizás los rounds deberían ser más agotadores para sentir algo de emoción. En síntesis, es difícil perder y no te sale eso de gritar y romper cosas como en otros juegos deportivos.

Sin embargo, no por esto UFC decepciona del todo. El secreto es "rolear" el combate, utilizar distintas técnicas para sorprender. Aprenderlo. Y es un fichín para golpearse con los amigos o en multi. Cada luchador tiene su estilo y hay un detalle muy notorio: se ve alucinante. La potencia gráfica de las nuevas consolas permite detalles imposibles hasta hace poco junto a una fluidez de animaciones excepcional. Basta decir que una piña o derribe hace que la piel de los luchadores se pliegue y sufra la tensión. ¡Casi es como ver una lucha de verdad! Si les gustan las artes marciales, tienen una XO o PS4 y amigotes de humita como Ferzzola para golpear, UFC los puede llenar de amor y dientes voladores. [i]

LOS DATOS:
- ELECTRONIC ARTS
- EA SPORTS
- LUCHA
- XO, PS4

QUÉ ONDA:
Un juego de lucha con licencia oficial de UFC de los creadores de Fight Night Round.

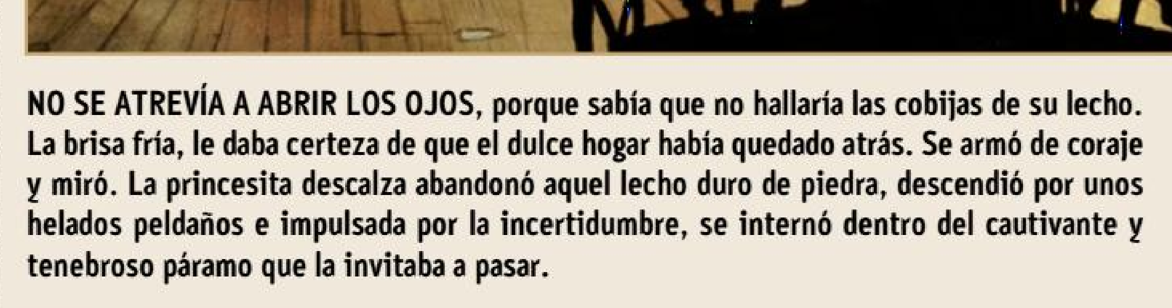
LO BUENO:
Variedad de sumisiones, derribes, agarres y golpes. Animación y gráficos tremendos. ¡Muy realista!

LO MALO:
Transmite poca tensión. Los agarres son fáciles de soltar.

Por Durgan A. Nallar
Dan

60%





Child of Light

Las princesas también saben saltar

NO SE ATREVÍA A ABRIR LOS OJOS, porque sabía que no hallaría las cobijas de su lecho. La brisa fría, le daba certeza de que el dulce hogar había quedado atrás. Se armó de coraje y miró. La princesita descalza abandonó aquel lecho duro de piedra, descendió por unos helados peldaños e impulsada por la incertidumbre, se internó dentro del cautivante y tenebroso páramo que la invitaba a pasar.

We're not in Austria anymore

El sombrío bosque recibe nuestros primeros pasos. La mirada de furtivas criaturas se refleja en la corona que se posa sobre nuestra cabeza. Así comienza esta historia: la cruzada de la pequeña Aurora. Narrada como cuento de hadas, las rimas guían a la joven soberana por las tierras de Lemuria, mundo nutrido de imágenes que parecen salidas de textos de Lewis Carroll o L. Frank Baum, y se ven como en un magnífico lienzo.

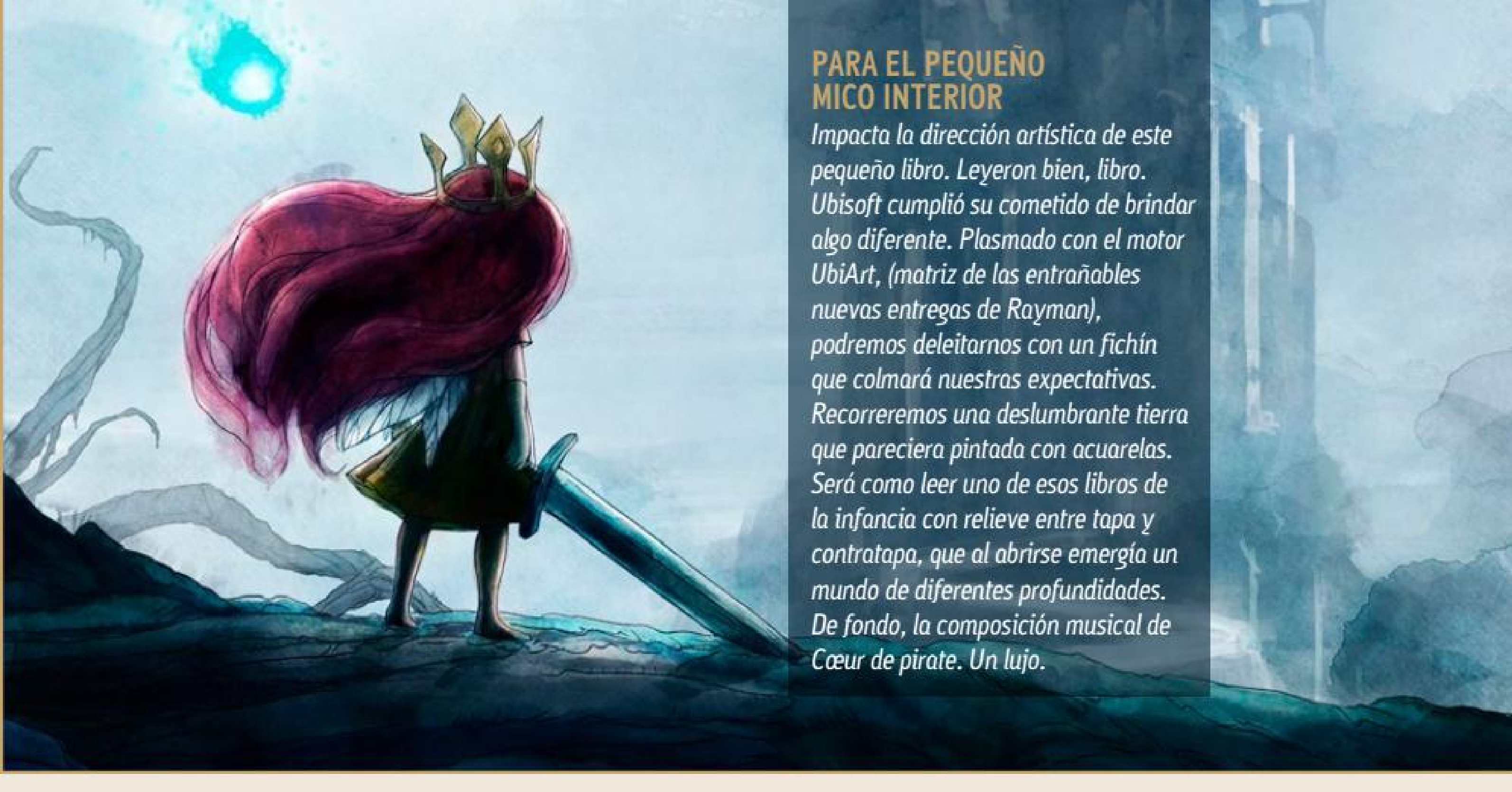
Link se puede ir a picar tapioca

Aurora no cuenta con la ayuda de ningún salvador o héroe típico, pero tampoco está indefensa. Armada con la espada de Mahthildis y respaldada por pintorescos personajes que se suman a su viaje, la princesa intentará llegar al final de su aventura haciendo añicos todo lo que se interponga. ¿Cómo? Con la combinación de dos estilos. Un juego de plataformas, para recorrer y explorar mapas en una perspectiva de dos dimensiones. Sortear trampas, enigmas y completar pequeñas tareas encargadas por los habitantes del lugar. Al mismo tiempo, hay seres no tan amigables. Aquí aparece el segundo estilo, el combate. A simple vista, se presenta como un típico RPG activo por turnos, es decir, correr por la línea de tiempo esperando el momento de actuar. Táctica, joven mico. Táctica. Pero de este género no toma sólo el combate, incluye características como manejo de habilidades, inventario, obtención de experiencia e incluso, el sistema de materia, aquí denominada Oculi, con el que podemos crear, combinar y asociar habilidades para potenciarlas.

No todo es comer perdices

Toca entonces detenerse en lo malo, los altibajos. Child of Light sufre ciclotimia y gracias a eso no matarás a tu madre para conseguirlo. Aún en su dificultad más alta, los combates en este cuentito pueden resolverse de forma sencilla. Cuando bajamos la guardia, harán acto de presencia los jefes un tanto más rebuscados e interesantes. Habrá esquiafo sorpresivo, que sin ser contundente, despabilará ideas y será agradecido mientras dure. Pronto volveremos a surcar el mapa sin preocupaciones por un tiempo. El ritmo es dispar en todos los aspectos interactivos e incluso en su historia. En los últimos capítulos el juego madura, cobra ritmo y desearíamos que ese tenor fuese constante o exponencial.

Por Gastón Coconier
@gcoconier



PARA EL PEQUEÑO MICO INTERIOR

Impacta la dirección artística de este pequeño libro. Leyeron bien, libro. Ubisoft cumplió su cometido de brindar algo diferente. Plasmado con el motor UbiArt, (matriz de las entrañables nuevas entregas de Rayman), podremos deleitarnos con un fichín que colmará nuestras expectativas. Recorreremos una deslumbrante tierra que pareciera pintada con acuarelas. Será como leer uno de esos libros de la infancia con relieve entre tapa y contratapa, que al abrirse emergía un mundo de diferentes profundidades. De fondo, la composición musical de Cœur de pirate. Un lujo.









LOS DATOS:
- UBISOFT
- UBISOFT MONTREAL
- PLATFORMING RPG
- PC, PS4, XO, PS3, X360, WII U, PSVITA

QUÉ ONDA:
Una entretenida e innovadora aventura a través de una peculiar tierra encantada.

LO BUENO:
Sublime dirección artística. Interesantes mecánicas y sistema de combate.

LO MALO:
Un tanto corto. Variaciones marcadas en dificultad y tiempos de desarrollo.

80%



¿Igni-Whaa?

Igniculus, es la luciérnaga que revolotea en la pantalla; primer compañero, querido Sancho en la hazaña. Alimentado por el poder de los pensamientos, este pequeñín nos será útil en todo momento. Encontrará cofres, recolectará objetos o ayudará con los enigmas mientras exploremos. Podrá cegar a los enemigos sobre los que sobrevuele, facilitándonos iniciar un combate de forma sorpresiva. Dichas habilidades afectan ambos modos de juego, lo que significa que a la hora de ajusticiar, Igniculus retrasará el tiempo de acción del enemigo o bien, nos sanará mientras decidimos cómo accionar. Ya que tenemos control de forma simultánea respecto a Aurora, la simpática criatura es quien dará la nota a la hora de jugar. Dicho concepto está heredado del Rayman Legends. De la misma forma que allí dirigíamos a Murfy, cualquiera de los jugadores podrá encarnar a Igniculus.

Cuéntame un cuento, abuela

Es gratificante ver que se intenta renovar. De tanto en tanto algo se destaca del montón. Child of Light gana su lugar en la biblioteca. Haciendo uso de viejas fórmulas, se concibió algo fresco pese a sus falencias. Lo criticable, bien puede mejorar en desarrollos venideros. Hoy, no opaca la gracia que brinda una historia digna de ser narrada y que merece ser conocida. [i]



Bound by Flame

La misma vieja historia

LOS DATOS:
- FOCUS HOMEINTERACTIVE
- SPIDERS
- ACTION RPG
- PC, PS3, PS4, X360, XO

QUÉ ONDA:
Un RPG genérico que se salva del fiasco por hacer algunas cosas bien.

LO BUENO:
Algunos personajes, el sistema de crafting, el combate cuando no es frustrante. El árbol de habilidades.

LO MALO:
Lineal en exceso. La acción puede molestarnos, los gráficos son feos y la historia es predecible y poco imaginativa.

Por Tomás García
@Zripwud

58%



EL FIN MUNDO SE ACERCA DE NUEVO y Héroe Genérico #3 está listo para hacer de las suyas y evitar la hecatombe apocalíptica. No va a ser fácil, nunca lo fue, más en este juego, cuyo combate es a prueba de mechas cortas. El mundo de fantasía huele igual a todos esos mundos que ya caminamos veces pasadas. El nuevo fichín de Spiders muestra cualidades que casi lo redimen.

En un primer vistazo, Bound by Flame se ve tan genérico que parece a propósito. El mundo, los personajes, el héroe, todo, está visto y hecho. La historia es la misma de siempre, con el agregado que nuestro héroe es habitado por un demonio, que le da poderes especiales y a la vez atenta contra su vida. Es lo que nos dicen a cada rato, si no, ni notaríamos su presencia.

Por momentos nos dan la posibilidad de tomar una decisión que podría cambiar el curso de la historia. No pasan cinco minutos y ya las opciones se autocancelan entre sí porque la narración misma nos lleva a hacer ambas. Al menos nuestras decisiones cambian el aspecto del protagonista de forma radical, lo que es un lindo toque.

La exploración no es tal, los mapas son muy pequeños y escuetos, y el camino está muy claro. La única razón para desviarse del sendero es encontrar loot y pelear con enemigos para ganar experiencia, pero el diseño de los mapas sólo confirma lo plano, estático y vacío que es el mundo. Diferente es el árbol de habilidades, dividido en los dos estilos de pelea y la magia, donde se puede desbloquear una buena cantidad y variedad de habilidades.

El combate puede ser frustrante, algunos enemigos sacan toda la energía de un solo golpe, lo que nos obliga a dominar más que nada las opciones defensivas, cubrirnos, esquivar o repeler ataques. Al mismo tiempo, es posible variar el tipo de ataque, cambiando espada por dagas. Esto amplía un poco las opciones disponibles, aunque no deja mucho lugar para la improvisación, porque la elección depende más de los enemigos que enfrentemos, que de nuestros gustos.

Por suerte hay una buena variedad de loot para coleccionar en la aventura, y mejor todavía, hay muchísimos elementos que nos permiten optimizar armas o armadura. Cada pieza tiene partes mejorables, lo que nos permite subir puntos específicos de nuestro personaje, a la vez que presentan cambios estéticos dentro del juego. El reemplazo constante de armaduras, nos mantiene entretenidos y nos ayuda a olvidar los aspectos más lelos de la experiencia.

Bound by Flame es para los fanáticos de los RPG que tienen ganas de ingerir algo light. No busquen una experiencia compleja, sino algo para llenar espacios vacíos. Es disfrutable si le perdonan varios errores de diseño y otras ausencias, y si son capaces de soportar una barrera de entrada alta en combates. [i]



GRID Autosport

La caída del compañero de equipo

EN EL AEROPUERTO de Fráncfort, aún manchada el alma de barro siberiano, me encontré por casualidad —o no— con Patrick Callahan. ¿Se acuerdan? Claro, el mismísimo Belcebú. "Hoy no es mi día", cavilé. Traté de evadirlo, cuando a la distancia escuché un fuerte: "Hola Shinji, tanto tiempo. Ya no sigo en esto, pero aún me piden a gritos que vuelvas". Lo imagino: hace un año nomás, fui el piloto más famoso y codiciado por todos y todas. "Pero necesitás un ladero", agregó. Ahí no pude resistirme. Era la oportunidad ideal para que recuperara su confianza. "Perfecto, acá está, a mi lado". Pat miró de reojo a mi vecino y, arqueando las cejas e inclinando la cabeza, preguntó, "¿este coso, estás seguro?, da más sepulturero que piloto". Bien sabía de lo que estaba hablando.

Cambiamos destino y partimos directo para Barcelona. ¡Qué hermosa que estaba, más aún que cuando la dejé! Descansamos en un lujoso hotel de Av. del Paral·lel y a la mañana siguiente fuimos directo a boxes a probar el BMW 1 Series M Coupe que Oakley Motorsport nos había preparado. En seguida noté que el habitáculo estaba oscuro y borroso. ¿Tacómetro? ¿Retrovisor? Bien, gracias. Igualmente, en prueba, clasificación y carrera, volé. El auto tenía un agarre sobrenatural —los neumáticos no se desgastaban—. Superé por lejos los objetivos del equipo. Aunque no puedo decir lo mismo de mi coequiper. Último en clasificación y primera carrera, y penúltimo en la segunda —habiendo largado en punta—. No importó cuanto lo haya presionado el ingeniero para que le metiera pata. Apenas daba signos de vida.

Corrimos en 22 ciudades del mundo, en múltiples categorías. En circuito y en calle. Al derecho y al revés. Perdí la cuenta allá por las cien variantes de trazados diferentes. Turismo, resistencia —siempre de noche y donde sí se sentía la pérdida del caucho—, monoplazas, tuning y carreras urbanas. Por lo general, ni bien llegábamos a la pista, teníamos diez minutos de reconocimiento, ajustando el reparto de frenada, diferencial, relación de cambios, altura del chasis y suspensión. Después, clasificábamos en tres vueltas, logrando un punto extra quien consiguiera la pole. Por último, a lo que veníamos: una o dos tandas de carrera de entre tres y cinco vueltas, o durante unos 8 minutos, en las pruebas de resistencia. Participamos incluso en competiciones de drift, de las cuales no soy en absoluto admirador.

Nuestros rivales no tenían muchos recaudos a la hora de las caricias metálicas. No es que lo hicieran adrede —cómo pensar semejante cosa entre colegas—, pero no se cuidaban de mis mimos ni se hacían rogar en brindarnos los suyos. A lo largo de la temporada mi compañero no mejoró. Yo estaba bastante defraudado. Sospecho que él también. No era para menos. Ya en la última carrera, justo antes de largar, me acerqué a su auto para ver si estaba bien —o si estaba— y escuché desde adentro de un casco cabizbajo: "Quería alejarme de todo y de todos, hice mucho daño, ¿por qué?" Después de todo, algo se había quebrado en Marcos. [i]

LOS DATOS:
- CODEMASTERS
- CODEMASTERS RACING
- CONDUCCIÓN
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Inesperada entrega de la serie, a sólo un año de GRID2. Intenta, sin éxito, reparar los errores de su antecesor.

LO BUENO:
Gráficos y sonidos exquisitos. Volvió la vista de cabina. Mayor cantidad y variedad de trazados. Controles eficientes. Excelente plataforma multijugador.

LO MALO:
Los autos no se sienten reales en sus movimientos. La vista de cabina no tiene los detalles mínimos.
Si tienen GRID2, esperen a ver qué tal el próximo.

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

74%





Cosmic DJ

Reparando el Universo ¡con el Poder de la Música!

LOS DATOS:
- GL33K
- RÍTMICO
- PC, MAC, IOS

QUÉ ONDA:
Una linda experiencia musical.

LO BUENO:
Positivismo, amor, el poder de la música. Lo que hagamos siempre va a estar bien.

LO MALO:
No hay consecuencias. No hay dificultad. Hace falta un desafío real.

Por Lucía Velarde Mulligan
@luvmulligan

65%



SI HAY ALGO QUE HACE FALTA EN LOS JUEGOS (y los medios en general) es un mensaje positivo. Cosmic DJ es un videojuego desarrollado por un estudio de músicos y diseñadores sonoros que pone a prueba nuestra capacidad para transmitir buenas vibraciones a través del groove.

El mundo ya está bastante lleno de juegos rítmicos, sonoros o musicales. Pero todavía sentimos que ese género no está siendo bien explotado. Generalmente, las ideas con mayor presupuesto son copias de juegos anteriores (Harmonix, te estamos mirando) y las ideas más originales se quedan a medio camino por no tener presupuesto. En esta ocasión, el estudio de talentosísimos diseñadores sonoros Gl33K se encargó de realizar este divertido juego que pone a prueba la creatividad y nos convierte en el DJ de la fiesta por un ratito. Veamos si logra brindarnos algo más.

"La música es la esperanza para el mundo", nos dice una amable voz robótica llamada Steve3, que nos guía a través de este cosmos. Muestra un escenario lleno de colores y sonidos que atraen la atención. "Por la alta resolución de tu pantalla puedo intuir que eres un DJ Cósmico", informa. La premisa es atractiva y, la presentación, impecable. Un tutorial bien camuflado que no nos hace perder el tiempo con explicaciones que no necesitamos. El juego es muy sencillo y fácil de dominar: un "Step Sequencer" que se utiliza como mecánica de juego: una rejilla con botones que activan sonidos diversos y crean patrones rítmicos. La idea es crear los grooves más interesantes para cumplir ciertos objetivos positivistas como reunir a una vieja banda de robots, reconciliar una pareja de enamorados o a un par de amigos, ¡con el poder de la música!

Hay que tener una cierta inquietud musical. Si bien no es necesario contar con conocimientos en la materia, hay que poder disfrutar el hecho de crear. Si les gusta la música electrónica, las luces de neón y el surrealismo espacial ¡mejor todavía! Los mensajes de amor y respeto llegan adornados con un sentido del humor peculiar. En este momento en donde los medios están llenos de violencia, drama, escepticismo y mensajes apocalípticos es agradable sentir que ayudamos un poco a través de la música. En ese sentido, dos pulgares arriba. Nos gustaría decir lo mismo del gameplay.

Y sí, como pasa a veces con los juegos musicales, la diversión muere rápido. El sistema de evaluación es casi inexistente y pareciera como si la barra de puntaje se completara por el simple hecho de rellenar cuadrados y no por hacer mejor un nivel. No hay dificultad o consecuencia por hacer o no hacer algo, más que el simple hecho de no poder pasar al siguiente nivel. La recompensa de cada etapa superada es ver alguna animación interesante y la posibilidad de exportar nuestros temas recién creados en mp3 o compartirlos online.

A pesar de las falencias en lo técnico, la existencia de títulos como este es muy positiva. Se necesitan más juegos musicales que no caigan en la frivolidad y hacen falta más mensajes positivos en este medio que continúa creciendo. [i]

Adata Powerbanks

Para la cartera de la dama o el bolsillo del caballero



HOY CON LOS SMARTPHONES MODERNOS cuántas veces, a mitad de una acalorada charla telefónica con nuestra esposa (o con Dan azotándonos con el látigo en época de cierre) aparece el mensaje temido de "mico bobo, te queda 10% de batería". No hay un enchufe cerca, o peor, nos olvidamos el cargador en casa.

Por eso, han empezado a aparecer bancos portátiles de baterías con conector USB para cargar esos preciados aparatos, mientras caminamos despreocupados en la ciudad de la furia. A-Data es uno de ellos. La compañía es reconocida por sus memorias, dispositivos USB y SSD, pero también tienen una línea de powerbanks. Vimos dos bancos: el PV100 y el PC500.

Las características comunes de ambos es que soportan 2.1 Ampers de corriente máxima de salida, lo que significa que pueden cargar a mayor velocidad los equipos o bien aguantar más grandes, como una tablet. Aparte tienen un puerto USB regular para conectar al dispositivo y un micro USB para cargarlo. Cuentan con botón de encendido/apagado y cuatro leds que indican la carga remanente del banco (25, 50, 75 y 100 %).

Los dos bancos tienen seis circuitos de protección para evitar situaciones riesgosas: cuatro en la carga del banco (sobre-temperatura de la batería, corto-circuito, sobre-voltaje y sobre-carga) y dos durante la descarga cuando está conectado entregando energía (sobre-corriente y exceso de descarga, que puede dañar la batería interna). Al leer las protecciones vemos que son equipos con la seguridad en mente.

El PV100 es un banco de 4200mAh de capacidad. Si tenemos en cuenta que un smartphone moderno por lo general tiene una batería de 2000mAh, podemos afirmar que es capaz de cargar dos a tope, antes de quedarse sin energía. Este modelo tiene parecido físico con un smartphone por formato, color (negro o blanco) y grosor de apenas 8mm, modelo ideal para el "bolsillo del caballero".

El PC500 es un banco de 5000mAh, podríamos cargar dos smartphones y medio. Es el modelo "cartera de la dama": colores disponibles son verde-agua y fucsia, viene incluida una funda de tela del mismo color del cargador y en la parte superior del banco hay labradas florcitas y esas cosas que tanto les gustan a las chicas.

Probamos ambos, y la utilidad es enorme. Estar en la calle y saber que tenemos un "plan B", como mantener la carga del teléfono mientras escuchamos música, no tiene desperdicio.

El PV100 tiene un costo aproximado de $ 350, mientras que el PC500 sale unos $ 400 por su capacidad extra. Es una excelente compra. [i]

Agradecemos a Walter Barnes de b. Otro Plan y la gente de Adata por facilitarnos los powerbanks para esta revisión.

Por Ing. Pablo N. Salaberri
@salaberrip

PCBox Mini Notebook 11,6"

Vamos de paseo...pi pipi (¿?)



NO SIEMPRE LOS [IRROMPIBLES] NECESITAMOS una máquina ultra potente cuando ganamos la calle, sino que más bien necesitamos algo que no nos desintegre la espalda cuando la cargamos por la ciudad. Si bien Intel con su línea Ultrabook tiene máquinas muy portables y sumamente potentes, la contrapartida es el costo. Por fortuna tenemos algunas opciones más humildes y PCBox es una de ellas.

PCBox es una marca del Grupo Núcleo, distribuidor y fabricante argentino radicado en Mar del Plata que se dedica a fabricar y ensamblar computadoras, tablets, PC's, etc. Es para destacar que ha hecho una inversión importante para armar equipos en el país y que la calidad del ensamble es muy buena. Revisamos una Mini Notebook con pantalla de 11,6 pulgadas.

El equipo tiene prestaciones modestas: Intel Celeron Dual Core, 2 GB DDR3, disco duro magnético de 320 GB. Respecto a la conectividad, tiene Wi-Fi, Bluetooth, Ethernet Gigabit, 2 puertos USB 2.0 y un USB 3.0. Hay dos salidas de video: una VGA y una HDMI. Cerramos el paquete con una Webcam 720p y un lector de tarjetas. Las dimensiones son muy compactas: 300 mm. de ancho x 200 mm. de alto x apenas 21 mm. de grosor.

La magia de la Notebook es que la pantalla de 11,6 pulgadas tiene touch para usarla con Windows 8.1 como si fuera una Tablet con teclado. Esto hace que sea mucho más cómoda al momento de utilizar la interfaz Metro de Microsoft.

La segunda magia es que la usar un procesador Intel x86 regular. Podemos ejecutar cualquier clase de aplicación, sea Microsoft Office y cualquier app x86 que circule por ahí. Dicho de otro modo, no dependemos en exclusiva del Microsoft App Store para utilizar el equipo. Como dijimos, no pueden hacer cosas muy pesadas e intensivas, pero la mayoría del público quiere la portátil para editar un documento, chequear mails, redes sociales, etc.

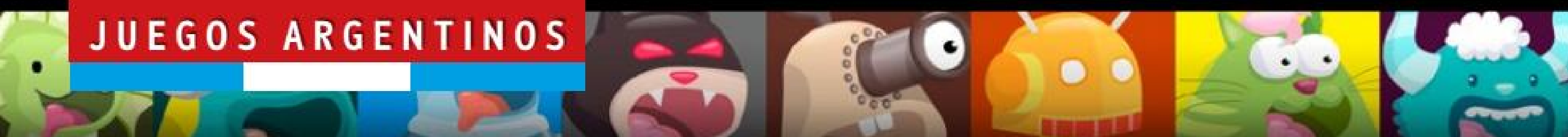
Las dimensiones y peso (debe rondar los 1,5 Kg.) de la máquina la hacen muy cómoda para transportar, así como la calidad percibida en su construcción: Los encastres son muy buenos, la tapa del equipo es de metal como para darle más rigidez y más inmunidad a los rayones.

¿Es ideal? A nuestro criterio le falta una vuelta de rosca. El primer cambio que le haríamos sería facilitar otras opciones de procesador para tener un poco más de "cuerda", un Core i3 de bajo voltaje y al menos 4 GB de RAM para más tranquilidad. Y lo que definitivamente pondríamos es un disco SSD; arrancar un equipo "ultraportable" desde un disco magnético es un poco tortuoso.

Pero haciendo honor a la verdad, por $5.199 pesos (se consigue en Delta, Musimundo, Frávega, Pardo Hogar, Grupo Márquez, Lucaiolli, Carrefour, WalMart, Falabella) realmente es un paquete atractivo con un precio más que decente si andan necesitando un equipo portable que sea liviano para el día a día. [i]

Agradecemos a Walter Barnes de b. Otro Plan y a la gente de PCBox por facilitarnos este equipo para su revisión.

Por Ing. Pablo N. Salaberri
@salaberrip



Tutti Bugs

Brilla con luz propia

CHARLAMOS CON NUESTRO COMPATRIOTA ERNESTO RODRÍGUEZ, creador de este juego que Yuisy lanza en julio para iOS y Android. Nos cuenta las claves del divertido mundo de Tutti World y sus curiosos habitantes.

Lejos de las comparaciones con Angry Birds y otros juegos del estilo, Tutti Bugs brilla con luz propia. Dentro del sub-género de catapultas que cultiva gran éxito entre los juegos de puzzles, esta aventura cuenta con su propio mundo como un protagonista más de la historia. En Tutti World conviven seres de distintas formas y tamaños, unidos por el bien común: alimentar a los indefensos tuttis.

"Se aleja de otros juegos en cuanto a que su objetivo no reside en matar y destruir, sino en ayudar a otros seres", afirma Ernesto. "Esto afecta en lo que se transmite al jugador. Tutti Bugs busca ser tan simple como entretenido y desafiante, por eso trabajamos fuerte en el concepto de sorpresa para lograr que el juego no empalague ni se sienta repetitivo".

Sin duda un punto fuerte de Tutti Bugs son los seres que le dan nombre. Una galería de personajes muy variada aporta al juego una vida y personalidad infrecuentes en el mercado mobile. "Podemos encontrarnos con un gato acomplejado con su nombre y color, un pequeño dragón amante de la poesía, un gusano de nivel intelectual superior o un millonario deportista estrella de rock", dice Ernesto. La cuestión no es sólo estética. Los tuttis se diferencian en cuanto a funcionalidad, algunos son más rápidos, otros más potentes, otros con menor tiempo de recarga, con muchas variantes por descubrir. A medida que avancemos en el juego, aparecerán nuevos personajes con características únicas.

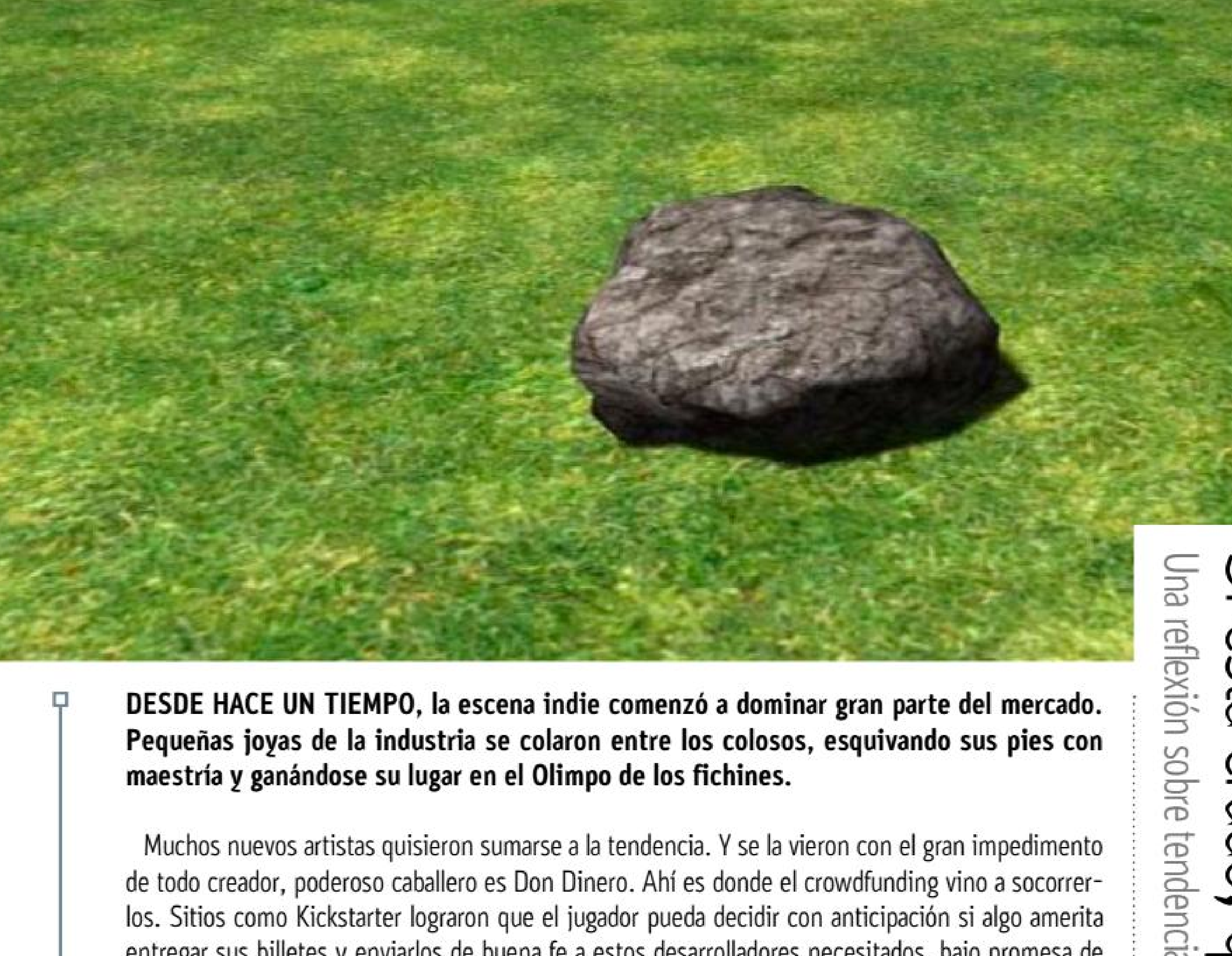
El proyecto surge del trabajo en conjunto del game designer y desarrollador Ernesto Rodríguez (quien también dio forma y color al mundo y los personajes), la producción de los hermanos Bryan y Lionel Tafel de Sensebyte Mobile especializados en plataformas mobile y –un amigo de la casa– Lucas Robledo como productor de Yuisy.

La versión de salida cuenta con 50 niveles e incluye un sistema de monetización del que no somos dependientes, dado que con abrir el juego a diario, o a través de sus minijuegos, es posible obtener algunas monedas para desbloquear más personajes y escenarios. Además, se está preparando una primera actualización gratuita con más contenido.

El progreso del juego queda asociado a nuestra cuenta de Facebook, lo cual permite continuar la partida en otro dispositivo. Cuenta con leaderboards con los mejores puntajes globales y de los amigos.

Tutti Bugs sale este mes en Google Play y el App Store. ¡Pruébenlo! Visiten tuttibugs.yuisy.com [i]

Por Santiago Figueroa Morton



Si está crudo, que sea sushi

Una reflexión sobre tendencias, simuladores y experiencias incompletas

Por Santiago Figueroa Morton

DESDE HACE UN TIEMPO, la escena indie comenzó a dominar gran parte del mercado. Pequeñas joyas de la industria se colaron entre los colosos, esquivando sus pies con maestría y ganándose su lugar en el Olimpo de los fichines.

Muchos nuevos artistas quisieron sumarse a la tendencia. Y se la vieron con el gran impedimento de todo creador, poderoso caballero es Don Dinero. Ahí es donde el crowdfunding vino a socorrerlos. Sitios como Kickstarter lograron que el jugador pueda decidir con anticipación si algo amerita entregar sus billetes y enviarlos de buena fe a estos desarrolladores necesitados, bajo promesa de recibir una copia del juego y demás recompensas.

El entusiasmo indie incrementó y en poco tiempo nos topamos con un escenario más vigoroso que nunca. Pronto miles y miles de juegos fueron a golpear la puerta de Steam.

Como Gabe y sus acólitos no pueden atender tamaña cantidad de pedidos por su cuenta (¡Khaleesi!) y no siempre su criterio es el mejor (¡Khaleeeesi!) decidieron crear este sistema llamado Greenlight en el cual nosotros tenemos la decisión de qué juegos pasan y cuáles se quedan del otro lado del muro. Hoy Greenlight es una mezcla de propuestas geniales, malas y pésimas. Y simuladores. Muchos simuladores.

¿Es necesario? Goat Simulator fue gracioso, nos reímos todos. Catlateral Damage, quién no quiere ser un gato y romper cosas. Pero... ¿Mountain Simulator? ¿Rock Simulator? ¿Simulator Simulator? Algo se está yendo de las manos. Los simuladores se vuelven una excusa para filtrar juegos hechos con mínimo desarrollo, con la única propulsión de un gimmick estúpido.

Volvamos al crowdfunding. Cuando cedemos nuestro dinero para que alguien desarrolle un juego, lo hacemos porque queremos sentirnos parte, saber que lo hicimos posible. Nuestro nombre en los créditos, chiquito al final, pasará a 200 km por hora. Pero va a estar ahí. Veremos crecer el juego en su desarrollo hasta que sale (si es que sale).

Estamos tan desesperados por ser parte de la tendencia, que a veces caemos en lugares extraños, como el fenómeno llamado "Early Access", donde algunas personas acceden a "la experiencia" antes de que sea realmente una experiencia.

La ansiedad por verlo y jugarlo antes que nadie, nos lleva a probar el pre-ante-alpha versión 0.0.1, y gracias si hay animación de caminar. No siempre es gratis, ¡algunos nos cobran por testearlos! Esto último, entendible en el auge del Minecraft, con Kickstarter a la vuelta de la esquina perdió sentido.

Allá afuera, mientras tanto, hay muchos juegos terminados, hechos con o sin nuestra ayuda, que buscan un hogar. Esperan que los llevemos a casa y les demos horas de cariño hasta que salga el sol. Terminemos con la mentira de los accesos tempranos. Si no es sushi, no paguemos por comida cruda. [i]



SMITE

Dioses eran los de antes

¿OTRO MOBA? Esa fue nuestra reacción la primera vez que nos contaron de SMITE. Entonces dijeron la frase mágica: "Sí, pero son dioses en tercera persona que se revientan a bifes". Fue una descarga obligatoria. A pesar de la falta de fe, resultó ser un juego divertido y a la altura de los eSports actuales. Fuimos de visita a los estudios de Hi-Rez en California y les contamos qué se trae este F2P bajo el brazo.

Nada como comenzar una entrevista y escuchar: "Ya no jugamos entre nosotros para evitar conflictos" (risas). Es que en los estudios Hi-Rez se respira muy buena onda. Los creadores de Smite nos reciben con los brazos abiertos y un enorme desayuno. Dicho mal y pronto, SMITE es un MOBA en tercera persona donde podemos tomar el rol de un dios y repartir cachetazos a otros dioses.

El juego pasó por un largo proceso de beta. Hablamos de casi dos años, hasta que en marzo de 2014 se lanzó en Europa y Norteamérica con un total de cuatro millones de jugadores. ¡Algo tiene este MOBA que llama tanto la atención!

Para Stewart Chisam, Presidente de Hi-Rez, "buscamos la forma de llevar un juego de acción como lo era Global Agenda y lo convertimos en algo más competitivo, con una idea que no estuviese explotada en el mercado. Luego de un largo proceso, la respuesta estaba en la mitología". Pero con una buena idea no alcanza. El estudio ya contaba con una enorme experiencia y confort trabajando con el Unreal Engine 3. "Haber trabajado anteriormente en Global Agenda y Tribes nos brinda una enorme flexibilidad y confianza en el motor gráfico". Sin embargo, todo lo relacionado con la programación que involucra un juego en línea, chats, menús, lista de amigos y anti-cheats, ha sido desarrollado con su propio código.

La pregunta obligada era ¿Qué tiene SMITE que no tenga por ejemplo LOL o DOTA 2? "Teníamos que diferenciarnos y sabíamos cómo, utilizamos una cámara en tercera persona y un entorno 3D. La experiencia se hace más personal y el jugador se siente cómodo, tiene varios modos de juego y necesita tener la precisión y reflejos que se tiene en un shooter. No queríamos que fuese sólo un skin de algo existente".

Stewart afirma que es un juego flexible, diferente, y por eso no compite, sino que busca convivir. No nos manda a que nos agarremos a piñas con otros adversarios de una, sino que cuenta con cuatro modos cooperativos que incluyen Arena, Arena-Escolta, Justa (3v3) y Asalto, siempre con compañeros humanos y enemigos bots. En su modo Competitivo, los modos son Conquista, Arena, Asalto-Asedio y Justa, pero aquí sólo algunos competidores quedarán de pie. Cuenta con más de 48 dioses y criaturas de la mitología antigua, distribuidos en panteones muy bien cuidados no sólo en su diseño sino en su trasfondo. ¡Esto no termina aquí, los dioses nos invaden! Todd Harris, Director de Operaciones de Hi-Rez Studios, aprovechó para darnos la noticia de que se preparan para publicar SMITE en toda Latinoamérica. Y hay más: habrá un gran torneo para el 2015 donde contarán con dos equipos de Europa, Asia, América del Norte y América Latina. [i]

Por Nico Córdoba
@jncordoba

Hex: Shards of Fate

El arte de tirar las cartas

HABÍA TERMINADO LA E3 2014 Y AUN ESTÁBAMOS CON HAMBRE de juegos y entrevistas. De la mano de LevelUp! Games entramos en las oficinas de Cryptozoic, esa empresa que a la hora de hablar de TCG (Trading Card Games) la tienen atada. No por nada son los creadores del TCG de World of Warcraft (entre otros). Nos recibió ni más ni menos que Cory Jones, CEO de Crytozoic quien nos brindó una entrevista exclusiva sobre su juego F2P llamado Hex: Shards of Fate.

Un tipo sencillo con una sonrisa de lado a lado nos vio llegar. Éramos un total de cuatro personas con otras cinco que llegarían más tarde. La oficina estaba llena de artefactos lúdicos como una réplica del dispositivo de portales de Aperture Science, muñequitos de He-Man, libros sobre las diosas de Cthulhu mezcladas con comida, un mejunje de locura.

Le preguntamos a Cory cómo fue que llegaron a usar Kickstarter para Hex. "Casi como un último recurso. Fui a visitar a varios editores, inversores y distribuidores pero cuando les mostré mi idea me dijeron '¿Qué carajo es esto?' No quedaba otra, eran dos años de desarrollo y el mundo tenía que conocer este juego. Tuve pesadillas toda esa noche. Apenas publicásemos el proyecto en Kickstarter, podríamos llegar a nuestro objetivo de 300.000 dólares, o simplemente quedar en el olvido".

Finalmente recaudaron 2,2 millones de dólares y otros 300.000 vía PayPal, nada mal. Como era de esperar, cuando todos los inversores vieron esto volvieron diciendo: "Ahora entendemos de qué se trata". Cory se ríe recordando ese momento. La beta cerrada se abrió en América Latina con gran aceptación. Resta esperar a que llegue a la fase de beta pública para seguir sumando, pero no antes de terminar de pulir un tutorial para que todo el mundo pueda entender lo amplio que es Hex.

El juego cuenta con un apartado visual exquisito y lo más extraño que podemos esperar es el modo PVE, que incluirá calabozos, misiones, cartas exclusivas y millones de horas para jugar sin online de por medio. ¿What? Sí, un TCG con un modo historia, modo PVP, torneos y un contenido offline que tal vez haga que nunca pises la arena para enfrentar rivales humanos. "Ahora que lo pienso tal vez no sea una idea brillante publicar un juego F2P con tanto contenido exclusivo y offline, del que no tengas que pagar un centavo. ¿Pero, no es genial?" (risas).

Cory está muy confiado en su sueño. ¿No tiene miedo a juegos como Hearthstone que salieron al mercado antes que Hex? "Soy un gran fanático de Hearthstone. Es un juego inteligente, pulido y divertido. Pero nosotros estamos redoblando la apuesta. El jugador de TCG se va encontrar con algo que llevará su exigencia al máximo".

La historia con Hex recién comienza. Más allá de terminar la beta cerrada para llegar a su estado público, ya se habla de planes que incluyen un torneo a nivel mundial con representantes en cada región. Contará con soporte en español gracias a LevelUp! Games, y por supuesto tendrá servidores regionales y modos de pago en moneda local. El Modo PVE aún no ha llegado a la beta cerrada, pero pudimos ver en exclusiva varios nuevos conceptos de los calabozos. Cory está en lo cierto, Hex –hextcg.com– no será grande: será titánico. [i]

Por Nico Córdoba
@jncordoba



Mendoza Nerd

Descubriendo el costado freaky de la República

UNA VERDAD: existe una nerdencia profunda más allá de Capital Federal y Gran Buenos Aires. Revistas de historietas, grupos de amigos, cinefilia de orillas, freaks deformes, tiendas polvorientas, niños calcados de Justin Bieber. Crónica de la Mendoza nerd.

El aire está asediado por una bruma líquida que durará algunas noches y transformará a Mendoza en un infierno helado, pero por la calle San Martín todavía se puede caminar. Es un jueves de invierno que cala los huesos. El barrio Godoy Cruz, apenas al lado del Centro, tiene una curiosa predilección por la comida al paso: abundan las hamburgueserías, pizzerías y heladerías. En el departamento de Pili –que comparte con su amigo tatuador especializado en fileteado porteño– hay: muñecos de He-Man, Lucha Fuerte, El Vengador Tóxico; cómics de Batman, Superman y Watchmen; una montaña de VHS apilados junto a alguna que otra botella de cerveza vacía; y, además, en sus paredes, se devela un amor furioso por Sandro. Pili es miembro de la Revista Bazofia, un emprendimiento independiente que edita historieta local. Decirle "fanzine" sería bajarle un peldaño. Bazofia es una revista que sale mensualmente y entrega lo más selecto de la cultura de márgenes: autores nóveles, gemas ocultas, miradas disidentes, gestos irreverentes. El team oficial de los Bazofia, que podría encontrar su espejo en la popular Revista Fierro hoy comandada por Juan Sasturain, consta de Federico Calandria, Gonzalo Varas, El Joven Luciano, Cristian Vereda y el mencionado Pili Wan Kenobi. A ellos, además, se les suma otro satélite de colaboradores que va rotando número tras número.

A cada presentación se le añade un concepto. En el evento correspondiente al lanzamiento del número ocho invitaron a Carlos Walter, un taxista que en sus tiempos de ocio hace las veces de imitador de Sandro, un moreno grandote, de cuero hirsuto, con poco parecido al Gitano pero de enorme actitud escénica. No importa nada, sólo hacer, hacer y hacer. ¿El concepto? Claro, esta vez, manda la pleitesía al cantautor nativo de Valentín Alsina que –oh, tribulaciones del destino– falleció en Mendoza. En otras oportunidades hubo especiales por Halloween, recitales de bandas y jodas locas. Los Bazofia creen que generando movidas más allá de la revista, la cosa puede funcionar. Llenan a tope el Centro Cultural Nuestramérica. Venden todos los números. Y la cosa funciona. Sucede que, en el reverso de los prejuicios, hay una verdad: existe una nerdencia profunda más allá de Capital Federal y Gran Buenos Aires.

El sol cae como un rayo en la tarde mendocina. Es sábado y en la calle, ni un alma. En el cuarto de El Joven Luciano hay una cama de una plaza, una PC corriendo South Park: Stick of Truth, algunos muñecos de lucha libre, ejemplares de su fanzine Úlcera y una caja llena –llena– de Game Boys. El Joven Luciano es, también, junto con su hermano, Super Guachín. Y acá, los cerebros terminan de fritarse: hacen música con Game Boys. Tocaron en Brasil, Perú, Chile, Bélgica, Alemania, Holanda, Irlanda, Escocia, España y Suecia a puro ritmo de circuitos. Su hit, "La Gorra", bendecido por los monstruos

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi



digitales de Zizek, tiene más de 60 mil reproducciones en YouTube. Ellos son parte de la escena 8-bit que, entre kilómetros de montañas, la descosen con sonidos de viejas consolas de videojuegos. Otra verdad: la misma gente, muchas actividades.

Como un secreto escondido bajo siete llaves, en Mendoza, algunas tiendas han sobrevivido el paso del tiempo conservando tesoros incunables a precios absurdos. La juguetería Marilú, por ejemplo, posee figuras de los años noventa en su blister original. Ahí, entre polvo y desconocimiento, emergen muñecos de Jocsa –de Locademia de Policía a Rambo–, TMNT (originales y clones nac & pop), juegos de Nintendo, PlayStation 1, bustos criollos de Los Simpson, disfraces imposibles de Homero y mucho más. Dice la leyenda que alguna vez todo eso estuvo casi regalado. Hoy, con la democratización de la nerdencia y el dominio ideológico del fetichismo retro, valen casi lo mismo que en el infladísimo Mercado Libre. Sin embargo, la experiencia por el husmeo vale la pena. Y el desembolso, también.

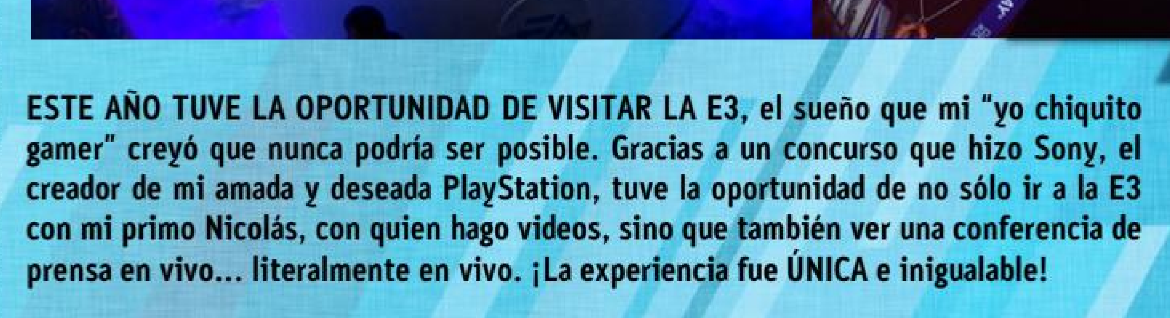
Es sábado y es de noche. Un grupo de chicos y chicas se prenden un porro de olor penetrante bajo un par de faroles luminosos. Fuman despacio y conversan sobre música y variedades cannábicas. A unos metros, dos adolescentes de trece y catorce años llaman la atención de las más jovencitas. Parecen salidos de una boy band: no hay nadie en el mundo más parecido a Justin Bieber que estos dos. Ambos son de Somos Kawasa, un grupo de youtubers que reseña videojuegos y comparten su pasión por el retrogaming. De nuevo: tienen trece y catorce años y una pasión por el retrogaming. "Ahora, el pibe que siempre me hizo bullying dice que es 'gamer', que se dejen de joder", reflexiona Bruno, quien va acompañado de su madre. En Mendoza hay un latir poderoso por las búsquedas. Si bien –dicen– hay poco para hacer; cuando hay, explota. Y la prueba fehaciente es que sea viernes y de noche, donde un grupo de chicos y chicas prenden un porro y, a unos metros, dos adolescentes –uno acompañado de su madre– llamen la atención de las más jovencitas. Y que todos compartan una obsesión profunda por las mismas deidades de culto y una intensidad notable ante sus pasiones.

Lo de siempre: hacer, hacer y hacer. Porque una movida no consiste en la materialización de un solo ego sino en un puñado de voluntades sumidas en un carisma mayor. Por eso, Mendoza, que anda poniéndose musculosa en materia de nerdencias, ya tiene su propia versión del Festival Rojo Sangre: Mendoza Rojo Sangre. Los dominios freakies siguen expandiéndose. Ahí exhiben películas de terror para el público amante de los films de culto. Y el programa, también, se estira con las curadurías mutantes del periodista Laureano Manson en diversos cineclubes donde emiten ciclos de David Cronenberg, John Waters y otros héroes de los bordes. Y Mendoza, por caso, que anda sacando pecho con tantos gamers, cinéfilos y comiqueros, tiene en los Bazofia a un faro que alumbra mucho más de lo evidente. Ellos –una de las patas del puñado de voluntades sumidas en un carisma mayor– son el combustible principal para que la cosa funcione. Y la cosa funciona. [i]



Un Alfredito en la E3

La E3 fue mejor que tu nacimiento, hijo mío



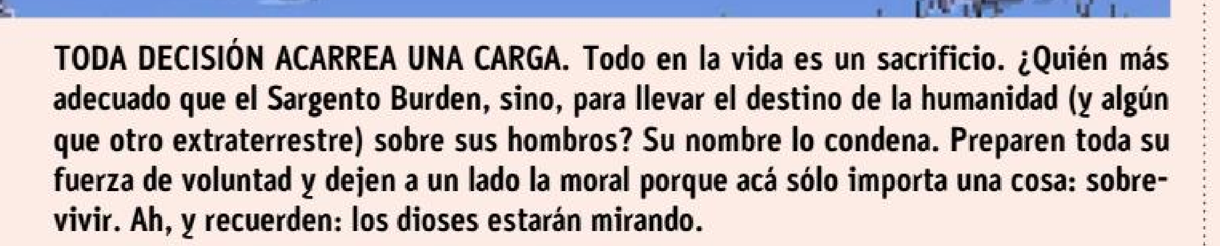
ESTE AÑO TUVE LA OPORTUNIDAD DE VISITAR LA E3, el sueño que mi "yo chiquito gamer" creyó que nunca podría ser posible. Gracias a un concurso que hizo Sony, el creador de mi amada y deseada PlayStation, tuve la oportunidad de no sólo ir a la E3 con mi primo Nicolás, con quien hago videos, sino que también ver una conferencia de prensa en vivo... literalmente en vivo. ¡La experiencia fue ÚNICA e inigualable!

El día que tenga un hijo le voy a decir: "la E3 fue mejor que tu nacimiento". En mi adolescencia le pedía faltar al colegio a mi vieja así podía ver las conferencias en vivo, ya que justo pasaban en horario escolar, pero esta vez pude vivirla en vivo y en directo. Todavía no lo terminé de procesar.

La feria en sí, los tres días de E3, fueron totalmente locos y geniales. A cualquier lugar que miraba había magia, me llamaban los juegos para que los pruebe, no me podía controlar, quería hacer de todo, probar todas las cosas nuevas. Todos los juegos que se iban a poder jugar recién dentro de medio año o 12 meses, yo los tenía ahí, en frente mío, para jugar cuando guste mientras disfrutaba de la hermosa vista de las promotoras de Nintendo. Era el paraíso. Para colmo, no sólo ya quedabas fascinado con los juegos que te presentaban y todas las novedades, sino que el armado en sí del evento, desde los monstruos gigantes traídos por los desarrolladores de Evolve hasta los soldados de Call of Duty caminando como si nada, ¡cerca de Boba Fett de Star Wars! o el mismísimo Batimóvil en escala real, te volaban la cabeza.

La E3 es un lugar donde el cansancio no cuenta, donde los problemas desaparecen y tu única preocupación es qué tanto tiempo tenés que dedicarle a un juego para poder encarar los otros que quedan en tu lista antes de que termine el día. Es un lugar donde todo gamer debería poder disfrutar aunque sea una vez en la vida esta experiencia, donde las barreras entre los videojuegos y la vida se rompen, y durante tres días te sentís en la cinemática final de tu sentimiento gamer. [i]

Por Thaiel Calzada Guirao
@AlfreditoLCDA



Gods Will Be Watching

Decisiones despiadadas

TODA DECISIÓN ACARREA UNA CARGA. Todo en la vida es un sacrificio. ¿Quién más adecuado que el Sargento Burden, sino, para llevar el destino de la humanidad (y algún que otro extraterrestre) sobre sus hombros? Su nombre lo condena. Preparen toda su fuerza de voluntad y dejen a un lado la moral porque acá sólo importa una cosa: sobrevivir. Ah, y recuerden: los dioses estarán mirando.

Gods Will Be Watching se presenta como una vuelta de tuerca a las aventuras gráficas point and click: se deshace de todo lo que acarrea el término "aventura" y nos deja con los puzles, añadiendo una buena cuota de supervivencia y administración estratégica de recursos. Imaginen algo así como una colección de rompecabezas finales de distintas aventuras, con una trama de ciencia ficción futurista como hilo conductor. ¡Armoso!

Como muchos de los juegos más creativos y originales de estos últimos años, Gods Will Be Watching fue fruto de una game jam de 72 horas. La propuesta era "minimalismo". El equipo español que lo desarrolló, Deconstructeam, lo logró a través de un puzle al estilo aventura point and click en una sola escena y con opciones de acción muy limitadas, pero que debíamos repetir de forma estratégica por turnos. La idea funcionó tan bien que, tras una exitosa campaña de crowdfunding y el apoyo de ese publisher tan cool, Devolver Digital, este 24 de julio podremos meterle las garras a un juego por entero basado en esa tan satisfactoria mecánica.

Las situaciones en las que nos encontraremos son ásperas. El escenario de la versión original, donde debemos sobrevivir a la fiereza del planeta Sinecos mientras arreglamos nuestra radio para pedir ayuda, estará presente (con una brutalidad más refinada, ¡ouch!). Pero pudimos probar otros escenarios igual o más salvajes (de entre un total de seis que tendrá el juego), como una toma de rehenes mientras hackeamos una base de datos, o sobrevivir a veinte días de las más atroces y truculentas torturas atados a una silla. ¡Este fichín no será para blandengues! Veremos mucha violencia gráfica, a pesar de ser un puñado de (hermosos) píxeles. Atenti.

Tal como vimos en las recientes aventuras de Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us), al final de cada escena tendremos gráficos con los porcentajes de jugadores que tomaron cada una de las decisiones más importantes del nivel. ¡Podrán sentirse horrendos al saber que forman parte de ese puñado de psicópatas que sacrificaron al perro para comer su carne! Habrá montones de decisiones morales jodidas. Pero recuerden que usar la cabeza y buscar el bien común tienen sus recompensas: podremos repetir los escenarios para cumplir desafíos y desbloquear suculentos extras.

Lo que pudimos probar nos hizo chispear el cerebro. El nivel de dificultad parece ser desafiante. Cada intento fallido será una oportunidad para ir encontrándole la vuelta al puzle y hacerlo mejor la próxima vez. Y créannos que fallarán MUCHAS veces. Habrá un modo fácil si es que son unos cobardikas, pero creemos que podría comprometer la tensión y el ambiente pesado que quiere transmitir este thriller. ¡No sean de humita!

Si creen que tienen las agallas para afrontar un conflicto entre corporaciones, con virus letal de por medio, terrorismo y tortura. Si quieren conocer los mambos internos de un líder que ni él mismo comprende. Entonces cálcense el chaleco del Sargento Burden en unas pocas semanas, cuando este fichín aterrice en sus maquinores. Pero preparen sus cerebros porque no será fácil. [i]

Por Emiliano Leonel D'Andrea
Emol_2

Tú y sólo tú estás a cargo de lo que sucede en esta historia

SE CUMPLEN TREINTA AÑOS del lanzamiento en Argentina de la serie de historias juveniles "Elige tu propia aventura" de Editorial Atlántida. Nunca dejaron de publicarse, pero perdieron el estatuto de novedad. Era una licencia norteamericana que Bantam Books editaba desde 1979.

Corría 1984. En diciembre del año anterior, nuestro país había recuperado el estado de derecho y, oh curiosidad, el nombre y la dinámica de lectura de esta serie de textos apelaba a un lector que se afirmaba en su derecho a elegir en libertad. Los niños entre 8 y 12 años, a quienes estaba apuntado el producto, habían crecido en una sociedad donde estaban impedidas las elecciones de representación política, había listas negras de autores, índex de libros (¡de libros infantiles!), films y música, tijeretazos en películas exhibidas, por no detenernos en los hechos más trágicos del régimen genocida. Muchos chicos de esa época hicieron con estas novelitas el pasaje iniciático de la lectura infantil (llenas de ilustraciones, colores y poco texto) a la lectura juvenil.

Los títulos eran atrayentes, una rara mezcla de misterio e incorrección. Desde la cubierta nos convocaban a la aventura: "Tu nombre en clave es Jonás", "Escape", "El abominable hombre de las nieves", "Quién mató al Presidente", "Dentro del OVNI 54-40". Empleaba tópicos de los géneros policial, ciencia ficción e intriga. Los Elige fueron éxito de ventas a nivel mundial.

Los que éramos purretes en esos años vivíamos una revolución. El estreno de E.T. a fines del 82 nos encontraba protagonistas en una película, no como seres ingenuos o necesitados de protección, sino como agentes positivos de cambio, cuya toma transgresora de decisiones impactaba sobre la realidad. Era el clima de la época.

Todos los Elige llevaban una advertencia en la primera página en tipografía catástrofe. "¡No leas este libro de corrido desde el principio hasta el fin!", que era como decir: esto no es un libro. No leer de corrido un libro prometía diversión. Seguía más adelante: "(...) a medida que vayas leyendo, se te pedirá que tomes una decisión y elijas. ¡Tu elección puede conducir al éxito o al fracaso! Sólo tú eres el responsable de tu destino porque tú eres el que toma las decisiones." Estas palabras tenían el tono de advertencia paterna, de ritual iniciático en el que el niño asumía la responsabilidad de sus actos. Tal sentencia marcaba el principio del fin de la infancia. Abrir las tapas de los Elige era morder la manzana del Edén: ¡adiós, inocencia!

Alterar el curso de la historia

Los Elige estaban redactados en segunda persona: Tú. El lector pasaba de espectador omnisciente de la aventura a ser un personaje protagonista. Al leer, las imágenes se presentaban como en un plano subjetivo del cine o los videojuegos (la cámara en el lugar de los ojos del personaje).

Sin embargo, el efecto era extraño. La voz imperativa de la Advertencia de la primera página ahora susurraba hipnótica en el oído del lector: "No puedes dormir. Hace casi una semana que no logras dormir una noche completa. La última amenaza fue tan fuerte, tan atemorizante, que miras detrás de ti todo el tiempo esperando encontrarte con uno de ellos" ("El tatuaje de la muerte", R.A. Montgomery). La voz del narrador, el que narraba la historia del lector-protagonista, no daba total libertad de acción, sino que lo inducía a un recorrido, le tendía una trampa, lo arrinconaba, obligándolo a decidir qué hacer. El lector-protagonista era también lector-víctima de un experimento, padecía en carne propia lo mismo que los personajes en tercera persona de las novelas tradicionales. Era una experiencia fuerte.

Lo novedoso de los Elige era que hacían uso de un tipo de narrativa hipertextual, la hiperficción

Por Cecilia Barat
@La_Barat | *Marvin: Oficina de Objetos Perdidos* www.marvinoop.com



explorativa, hoy naturalizada, pero que en ese momento rompía con los cánones. El espacio de lectura no era lineal de principio a fin; el texto era una red de caminos. A vuelta de página podía haber una encrucijada con tres posibles derroteros para el lector, que lo hacían saltar varias hojas hacia adelante o hacia atrás.

Tampoco había un único final. Se podía leer cada vez un libro diferente, tratándose del mismo. Los títulos de la serie variaban entre los quince y cuarenta finales posibles. Leer estos libros era como jugar a la rayuela, saltando de página en página hasta ganar el cielo (el mejor final) o como internarse en un laberinto, fracasar en los intentos por encontrar la salida hasta dar con ella.

Lectura y Juego, dos términos reconciliados

Los libros-juego como los Elige tuvieron ensayos precursores, cuya búsqueda era romper con la lectura unidireccional. Julio Cortázar, autor argentino, fue uno de los que planteó experiencias de lectura diferentes. "Rayuela", novela de 1963, sin pretender ser hiperficción explorativa, propuso diversas formas de leer el mismo libro: a) De principio a fin; b) Desde el capítulo 1 al 56, "prescindiendo sin remordimientos de los capítulos prescindibles" (del 57 al 155, casi un tercio del libro); c) Según el "tablero de dirección", que a modo de brújula indicaba empezar por el capítulo 73 e ir saltando hasta finalizar en el 131; d) Como al lector plazca.

En 1969, publicó "Último Round", un fantástico libro-edificio diseñado junto con el artista Julio Silva. La edición original fue maquetada de modo tal que dentro había dos libros unidos por el lomo, que funcionaban con autonomía, ya que las páginas estaban seccionadas en dos pisos: Planta alta y Planta baja. Un collage de textos (cuentos, recortes de diarios, fotos, dibujos, poemas) sin lógica aparente que los articulara, permitía al lector jugar con los textos y las imágenes, combinar múltiples arriba y abajo, deambular al capricho por el espacio del libro. El libro abandonaba al autor, y pasaba a ser tierra de exploración y conquista de un lector con absoluta libertad de acción.

El eslabón

Los Elige reconciliaban de forma definitiva, "leer" y "jugar", al mismo tiempo en que aparecían los videojuegos de aventura de texto, como Zork. Elige preparó el terreno, acostumbró a pensar de forma interactiva e hipertextual a una joven generación nacida bajo otro paradigma, que tuvo que dar el salto hacia adelante. [i]

Por Durgan A. Nallar



Juegos que enseñan

ClassCraft: "Haciendo del aprendizaje una aventura"

TODAVÍA ALGUNOS DISCUTEN si los juegos sirven para mejorar la educación. Y por eso seguimos atados a los sistemas obsoletos de hace siglos, que hacen del castigo y del tedio la norma. ¡Diablos, hasta hay gente que estudia para aplicar esos métodos en pleno siglo XXI!

El juego es eficiente para educar, los gamers sabemos esto con certeza.

Aun más: resulta necesario. Así como aprendemos jugando a comer, caminar y apilar cubos de colores, podemos aprender historia, lenguas, ciencias y lo que se nos ocurra. ¿Cómo? Ese es un tema largo. Hay tres herramientas que pueden posibilitar un cambio: la ludificación en primer lugar, y ahora que los pibes tienen netbooks en la mayor parte del país, la gamificación y el Edutainment. Podemos utilizar la tecnología en formas sorprendentes y estimulantes para enseñar cualquier materia.

La ludificación requiere del diseño de trabajos prácticos basados en tareas con objetivos, desafíos y estímulos como recompensas basadas en el mérito. Sería como replicar Carmen Sandiego en papel para que los grupos de pibes salgan de misión y aprendan en el camino por necesidad; para que exploren, elaboren y piensen en forma creativa. En la actualidad tengo alumnos dispuestos a diseñar esos prácticos ludificados con la esperanza de cambiar o al menos comenzar a mejorar la educación en el país. La gamificación es similar –aunque no se trata de hacer videojuegos– pero requiere del uso de software, webs y aplicaciones móviles, algo ya más complicado pero no imposible. El Edutainment tiene sus años y es simplemente la utilización de videojuegos educativos.

Hace poco probé ClassCraft, una idea brillante de algunos educadores canadienses. Ellos desarrollaron un sistema web que permite gamificar cualquier tipo de clase. Provee herramientas para el profesor y perfiles para los estudiantes, que cuentan con personajes, avatares y demás características de un juego de rol. ClassCraft incentiva a aprender en grupo. Lo interesante es que se puede usar con cualquier tema, y que es un sistema divertido incluso para estudiantes secundarios. Todavía está a prueba, con una versión mejorada por salir en septiembre que incorpora una aplicación para móviles y varios idiomas, entre ellos el nuestro. En mis pruebas resultó bastante bien, aunque quedó claro que para un funcionamiento óptimo es necesario tenerlo en el móvil a fin de no interrumpir la clase cuando los alumnos ganan o pierden puntos. Miren en classcraft.com [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar
DISEÑO GRÁFICO Rafael A. Zabala
ÁREA TECNOLÓGICA Ing. Pablo N. Salaberri
GERENTE COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa, María Gabriela Vich

ESCRIBEN Y COLABORAN
Nicolás Barba, Cecilia Barat, Diego Barés, Thaiel Calzada Guirao, Emiliano Leonel D'Andrea, Sebastián Di Nardo, Gastón Coconier, Javier Córdoba, Fernando Coun, Maximiliano Ferzzola, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Tomás García, Pedro F. Hegoburu, Gastón Morales, Lucía Velarde Mulligan, Durgan A. Nallar, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Carlos Pollastri, Laura Romero, Pablo Salaberri, Ángeles Viacava.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Electronic Arts, Blizzard Entertainment, Electronic Things, Extreme-Box, CD Market, Compumundo, GIGABYTE, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, LocalStrike, Lector Global, Level Up!, Microsoft, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina, Punto.Gaming TV, Square Enix Latin America, Take-Two Interactive, Ubisoft, Museo de Informática, Arqueología Digital.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Luis Gigliotti, Victoria Franco, Walter Costabel, Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 4 Nº 20 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin la autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.NET
BUENOS AIRES, ARGENTINA
JULIO - AGOSTO DE 2014

EL más GRANDE en TU EQUIPO





PRODUCTOS OFICIALES
LIONEL MESSI







gamedroid 10



EMULADOR MULTI-CONSOLAS









50 JUEGOS DEPORTIVOS Y DE ACCION









JUEGOS DISPONIBLES DEL MARKET DE APLICACIONES

SHOCKWAVE 10





CRACKPAD 10



SHOCKWAVE 10



ACTION 10



PASSION 10

